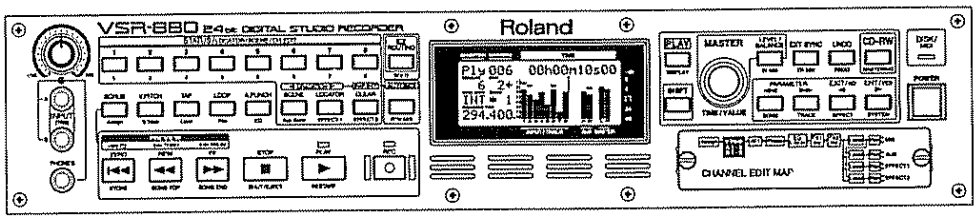
Roland

ENREGISTEUR NUMERIQUE 24 BITS

VSR-880

Mode d'emploi

Avant d'utiliser l'appareil, lisez soigneusement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS IMPORTANTES RELATIVES À LA SÉCURITÉ" (Mode d'emploi p. 2), "PRÉCAUTIONS D'UTILISATION" (Mode d'emploi p. 3) et "NOTES IMPORTANTES" (Mode d'emploi p. 5). Ces sections donnent des informations importantes sur le fonctionnement correct de l'appareil. De plus, afin d'acquérir une connaissance approfondie de chaque fonction du VSR-880, lisez avec attention les manuels fournis et rangez-les soigneusement pour toute consultation ultérieure.



Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Reproduction en totalité ou en partie de cette publication interdite, sous quelque forme que se soit, sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

Consultez notre site Internet http://www.roland.fr/

CAUTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION
NE PAS OUVRIR
ATTENTION : RISQUE D'ÉLECTROCUTION NE PAS OUVRIR
ATTENTION : POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'ÉLECTROCUTION, N'ÔTEZ PAS LE COUVERCLE DE L'APPAREIL ; AUCUNE PIÈCE INTERNE N'EST RÉPARABLE PAR L'UTILISATEUR CONFIEZ TOUTES LES RÉPARATIONS À DES TECHNICIENS SPÉCIALISÉS

Le symbole de l'éclair fléché dans un triangle équilatéral sert à alerter l'utilisateur sur la présence à l'intérieur de l'appareil de tensions non isolées susceptibles de constituer un risque d'électrocution

Le point d'exclamation placé à l'intérieur d'un triangle équilatéral sert à alerter l'utilisateur sur la présence de nombreuses instructions d'utilisation et de maintenance (assistance technique) dans le manuel fourni avec l'appareil

Consignes visant à éviter tout risque d'incendie, d'électrocution et de dommages corporels

CONSIGNES DE SÉCURITÉ À RESPECTER ET À CONSERVER

AVERTISSEMENT - Certaines précautions sont toujours nécessaires lors de l'utilisation d'appareils électriques ; en voici quelques unes :

1. Lisez attentivement les consignes avant d'utiliser l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près de l'eau - près d'un évier, d'une baignoire ou sur un sol humide (à proximité d'une piscine par exemple).
3. Cet appareil ne doit être monté que sur un support agréé par le fabricant.
4. Cet instrument, utilisé seul ou en combinaison avec un amplificateur et un casque ou des enceintes, peut générer des niveaux sonores susceptibles d'occasionner des pertes irréparables de l'audition. Ne réglez jamais le volume à un niveau excessif ou incomodant. En cas de perte de sensibilité auditive ou de bourdonnements d'oreilles, consultez un spécialiste.
5. Placez l'appareil dans un endroit bien ventilé.
6. Éloignez l'instrument de toute source de chaleur (radiateurs et autres)
7. Cet appareil doit être connecté exclusivement à une alimentation du type indiqué dans le manuel d'utilisation et sur l'appareil.
8. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur en cas de non utilisation prolongée.
9. Veillez à ne pas laisser d'objets ou de liquides, pénétrer à l'intérieur de l'appareil.
10. Confiez l'appareil à un technicien qualifié dans chacun des cas suivants :
    A. Le cordon secteur ou l'embase sont endommagés
    B. Des objets ou des liquides se sont introduits dans l'appareil.
    C. L'appareil a été exposé à la pluie.
    D. L'appareil montre des signes de dysfonctionnement ou une baisse sensible des performances.
    E. L'appareil est tombé ou son boîtier a été endommagé.
11. N'essayez en aucun cas d'intervenir sur l'appareil pour une opération autre que celles expressément indiquées dans ce mode d'emploi. Toute autre réparation doit être confiée à un technicien qualifié.

For the USA

GROUNDING INSTRUCTIONS

This product must be grounded. If it should malfunction or breakdown, grounding provides a path of least resistance for electric current to reduce the risk of electric shock.

This product is equipped with a cord having an equipment-grounding conductor and a grounding plug. The plug must be plugged into an appropriate outlet that is properly installed and grounded in accordance with all local codes and ordinances.

DANGER: Improper connection of the equipment-grounding conductor can result in a risk of electric shock. Check with a qualified electrician or serviceman if you are in doubt as to whether the product is properly grounded.
Do not modify the plug provided with the product — if it will not fit the outlet, have a proper outlet installed by a qualified electrician.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Les appareils équipés DE PRISES AVEC MISE À LA TERRE doivent impérativement être reliés à la masse.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES RISQUES D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES

⚠ Avertissements ATTENTION et ATTENTION DANGER

⚠ ATTENTION DANGER	Prévient l'utilisateur d'un danger de mort ou d'un risque de blessure grave en cas de mauvaise utilisation de l'appareil
⚠ ATTENTION	Prévient l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas de mauvaise utilisation. * Les dommages matériels font référence aux dommages causés à l'habitat, aux meubles, ainsi qu'aux animaux domestiques.

Symboles utilisés

⚠	Le symbole △ prévient l'utilisateur d'instructions importantes. La signification du symbole est déterminée par le signe à l'intérieur du triangle. Le symbole ci-contre est utilisé pour prévenir les risques généraux. Il peut également indiquer un danger.
⊘	Le symbole ⊘ prévient l'utilisateur des choses à ne jamais réaliser. L'interdiction est illustrée par le signe à l'intérieur du cercle. Le symbole ci-contre est utilisé pour interdire le démontage de l'appareil.
●	Le symbole ● prévient l'utilisateur des consignes à respecter. Ces consignes sont illustrées par le signe à l'intérieur du cercle. Le symbole ci-contre signifie que la prise secteur doit être débranchée.

OBSERVEZ LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

⚠ ATTENTION DANGER

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous ainsi que le mode d'emploi.

- N'ouvrez pas l'appareil et ne procédez à aucune intervention interne (sauf consignes expresses données dans ce manuel, relatives à l'installation des options ; manuel de Prise en main, p. 6, 7).

- Installez l'appareil sur un rack ou un support recommandé par Roland et assurez-vous de la stabilité de l'installation. Si l'appareil est installé sur un support d'un autre type, assurez-vous que celui-ci est bien stable et à l'horizontal.

- Veillez à ne pas endommager le cordon d'alimentation (ne le pliez pas de façon excessive, et ne placez pas d'objets lourds dessus). Un cordon endommagé représente un risque de court-circuit et un risque d'électrocution.

- La présence d'un adulte est indispensable en cas d'utilisation de l'appareil par un enfant, jusqu'à ce que ce dernier ait assimilé les règles de sécurité élémentaires.

- Protégez l'instrument des chocs. (Évitez de le faire tomber !).

- Ne forcez pas sur le cordon d'alimentation et ne branchez jamais un nombre important d'appareils sur une même ligne secteur. Soyez particulièrement vigilants avec les rallonges électriques. La puissance électrique totale ne doit pas dépasser la puissance maximale (Watts/Ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut entraîner une surchauffe et faire fondre le plastique isolant du cordon.

- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un spécialiste Roland, ou un distributeur Roland agréé, dont vous trouverez les références à la page "Information".

⚠ ATTENTION

- Branchez et débranchez l'appareil en tenant la prise et non le cordon d'alimentation.

- Veillez à ne pas emmêler les câbles. Placez toujours les câbles hors de portée des enfants.

- Ne montez en aucun cas sur l'appareil et ne placez aucun objet lourd dessus.

- Ne touchez jamais le cordon d'alimentation ou la prise avec les mains mouillées, lorsque vous branchez ou débranchez l'appareil.

- Mettez l'appareil hors tension et débranchez la prise secteur avant de le déplacer.

- Mettez l'appareil hors tension et débranchez la prise secteur avant tout nettoyage (Manuel de prise en main, p. 13).

- En cas de risque d'orage, débranchez la prise secteur de l'appareil.

- Veillez à n'installer que les cartes d'extensions (VS8F-2) ou les disques (séries HDP88) recommandés par Roland. Ne retirez que les vis nécessaires aux installations (manuel de Prise en main, p. 6, 7).

- Lorsque vous retirez les caches des connecteurs optiques, rangez-les hors de portée des enfants, afin qu'il ne puissent pas les avaler accidentellement.

NOTES IMPORTANTES

Les recommandations suivantes complètent celles indiquées aux chapitres "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" et "PRÉCAUTIONS D'UTILISATION" en pages 2 et 3. Veillez à lire et à respecter ces recommandations :

Alimentation secteur

- N'utilisez pas cet appareils sur la même ligne secteur qu'un appareil suceptible de générer des bruits de fond (moteurs électriques ou systèmes d'éclairage à gradateur).
- Avant de connecter cet appareil avec d'autres, placez-les tous hors tension. Vous éviterez ainsi tout risque de dysfonctionnement ou de dommage aux haut-parleurs ou autres appareils.

Emplacement

- Si vous utilisez cet appareil près d'amplificateurs de puissance (ou de tout autre appareil avec de grands transformateurs de puissance), un ronflement peut apparaître. Afin d'éviter ce phénomène, modifiez l'orientation de cet appareil ou éloignez-le de la source des interférences.
- Cet appareil peut interférer dans la réception radio ou télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels appareils.
- N'exposez pas cette unité à la lumière directe du soleil et ne la placez pas à proximité d'appareils dégageant de la chaleur, ne la laissez pas dans un véhicule fermé, ne la soumettez pas à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.
- Afin d'éviter toute panne, n'utilisez pas cet appareil dans une zone humide, exposée à la pluie ou à l'humidité.

Entretien

- Pour le nettoyage quotidien, utilisez un linge doux et sec ou légèrement humide. Pour nettoyer les saletés plus tenaces, utilisez un détergent peu concentré et non abrasif. Frottez ensuite l'appareil avec un linge doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de dissolvants, d'alcools ou de solvants de quelles que sorte que se soit, pour éviter toute décoloration et/ou déformation de l'appareil.

Précautions supplémentaires

- Il est parfois impossible de restaurer les données sauvegardées sur un support (disques durs, disquettes Zip, CD-R, etc) si celui-ci a été perdu. Roland Corporation décline toute responsabilité en cas de perte de données dans de telles circonstances.
- Actionnez les touches, curseurs et autres commandes de l'appareil avec précaution ; de même avec les jacks et les connecteurs. Une manipulation trop brutale peut entrainer des dysfonctionnements.
- N'appuyez et ne frappez jamais sur l'écran.
- Lorsque vous connectez/déconnectez les câbles, saisissez les connecteurs, ne tirez jamais sur le cordon. Vous éviterez ainsi d'endommager les éléments internes des câbles et limiterez les risques de court-circuit.
- L'instrument émet une petite quantité de chaleur pendant son fonctionnement.
- Pour éviter de déranger votre voisinnage, essayez de conserver des niveaux sonores raisonnables. Vous pouvez également utiliser un casque, en particulier aux heures tardives.
- Si vous devez transporter l'appareil, rangez-le dans son emballage d'origine (avec les pads d'amortissement), ou utilisez un emballage équivalent.
- Si l'appareil est équipé d'un disque dur interne IDE (séries HDP88), retirez-le avant tout déplacement. Placez-le dans son emballage d'origine, à l'endroit qui lui est réservé. L'appareil est à présent prêt pour le transport. Si le VSR-880 est déplacé avec le disque dur installé, des données risquent d'être perdues et le disque endommagé.
- Utilisez des câbles Roland pour vos connexions. Si vous utilisez des câbles d'une autre marque, observez les précautions suivantes :
  - Certains câbles sont équipés de résistances. N'utilisez pas de câbles équipés de résistances pour la connexion de l'appareil. L'utilisation de ce type de câbles peut réduire le niveau du signal et le rendre inaudible. Pour obtenir davantage d'informations concernant les caractéristiques de vos câbles, prenez contact auprès du fabriquant.

Table des matières

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION 3

NOTES IMPORTANTES 5

Table des matières 6

Cacactéristiques générales 11
- Environnement Home Studio compact à la pointe de l'inovation 11
- Opérations élémentaires 11
- Connexions 11

Face avant et face arrière 13
- Face avant 13
  - Affichage 14
- Face arrière 16

Avant de commencer 18
- Sauvegarde et gestion des données 18
  - Gestion du disque (partitions) 18
  - Choix du disque à utiliser pour l'enregistrement/la lecture (Drive Select) 18
  - Localisation d'un enregistrement (morceau/Song) 19
  - Sources, pistes et voies 19
  - À propos des évènements 19
- Section de mixage 20
  - Trajet du signal (Bus) 20
  - Mixage des entrées 21
  - Mixage des pistes 22
  - Mixage des retours d'effets 22
- Bloc Master 23
- Section d'enregistrement 23
  - Différences avec un enregistreur multipiste à bandes 23
  - Temps d'enregistrement et minutes de piste 24
  - Pistes virtuelles associées à chaque piste 25

Compatibilité 26
- Compatibilité des disques 26
  - Utilisation d'un disque d'un autre modèle de VS sur le VSR-880 26
  - Utilisation d'un disque de VSR-880 sur un autre modèle de VS 27
- Compatibilité des données 28
  - Chargement des données d'un autre VS sur le VSR-880 (Fonction Song Import) 28
  - Conversion des données de jeu du VSR-880 pour une utilisation sur un autre VS (Fonction Song Export) 30

Opérations élémentaires 32
- Position de Time Code 32
  - Déplacement par images (Frames) 32
  - Déplacement pas mesure/temps 32
  - Déplacement en début/fin de prise 32
- Mémorisation d'un repère 33
  - Utilisation des points de Locator 33
  - Utilisation des marqueurs 34
- Fonction Preview (aperçu) 36
  - Utilisation des paramètres [TO], [THRU] ou [FROM] 36
  - Utilisation de la fonction [SCRUB] 37
- Sauvegarde des paramètres de mixage (Scénes) 38
  - Sauvegarde d'une scène 38
  - Chargement d'une scène 38

Suppression d'une scène ... 39
Changement de la hauteur pendant la lecture (Vari-Pitch) ... 39
Taille d'une performance enregistrée ... 40
Utilisation du métronome ... 40
Utilisation d'une source MIDI externe comme son du métronome ... 41
Réenregistrement (Punch-In/Punch-Out) ... 43
Utilisation du commutateur au pied ... 43
Mémorisation du point de réenregistrement (Auto Punch-In) ... 43
Enregistrement en boucle (Loop Recording) ... 45
Annulation des éditions et des enregistrements (Undo) ... 47
Opérations d'enregistrement et d'édition pouvant être annulées (Undo) ... 47
Annulation du dernier Undo (Redo) ... 48
Annulation de la dernière opération uniquement ... 48

Rappel des affectations (EZ Routing) ... 49

Chargement d'un ensemble de réglages (Template) ... 50
Chargement des paramètres d'enregistrement ... 50
Chargement des paramètres de report de piste ... 51
Chargement des paramètres de mixage final ... 52
Chargement des paramètres de l'enregistreur ... 54
Chargement des paramètres de Mastering ... 55
Séquence logique de modification des affectations internes (Step Edit) ... 56
Sauvegarde des paramètres d'enregistrement ... 56
Sauvegarde des paramètres de report de piste (Ping-Pong) ... 59
Sauvegarde des paramètres de mixage final ... 62
Sauvegarde des paramètres d'enregistrement ... 64
Sauvegarde des paramètres de Mastering ... 65
Sauvegarde du routage courant (User Routing) ... 67
Chargement d'un routage utilisateur ... 67
Effacement des routages utilisateur ... 67

Enregistrement des automations (Auto Mix) ... 68

Enregistrement d'une automation, méthode 1 (Snapshot) ... 68
Enregistrement d'une automation, méthode 2 (Gradation) ... 69
Si vous ne souhaitez pas enregistrer les réglages du niveau général (Mask Master Level) ... 70
Lecture de l'automation ... 70
Désactivation de l'automation de mixage sur toutes les voies ... 71

Morceaux ... 72

Sauvegarde sur disquette Zip (Song Copy) ... 72
Avant d'utiliser le lecteur Zip ... 72
Procédures de copie de morceau ... 73
Sauvegarde d'un morceau sur une disquette unique (Playable) ... 74
Impossibilité de sauvegarder le morceau sur un disque unique (Archives) ... 76

Voies ... 79

Réglage de chaque voie ... 79
Affectation de la source d'entrée ... 79
Sélection de la source affectée à l'entrée de mixage ... 80
Réglage de l'atténuation du niveau des voies (Attenuator) ... 80
Inversion de phase (Phase) ... 81
Réglage du niveau du signal dirigé vers le bus de mixage ... 81
Sélection des pistes virtuelles ... 81
Réglage de l'égaliseur (EQ) ... 81
Utilisation de la sortie auxiliaire (AUX) ... 82
Réglage simultané d'une source stéréo (Channel Link) ... 82
Couplage des niveaux de mixage uniquement (Level Link) ... 83
Utilisation des effets internes ... 83
Lecture d'une seule voie (Solo) ... 84

Mastering 85

Paramètres de Mastering 85
- Réglages de la sortie MASTER 85
- Réglages de la sortie AUX 85
- Insersion d'un effet sur le bloc Master 86
- Réglage du niveau de départ vers l'effet 86
- Sélection de l'égaliseur 2 bandes ou 3 bandes 86
- Sélection du signal à affecter aux connecteurs de sortie numériques 86
- Sélection du signal affecté au connecteur casque 86
- Affectation individuelle des pistes aux sorties (Direct Out) 86

Mixage du retour 87
- Mixage d'une source stéréo (Stereo In) 87
- Réglage du niveau de retour d'effet 87

Pistes 88

Opérations d'édition 88
- Plage d'édition des pistes 88
- Affichage par "barres" 88

Copie des données de jeu (Track Copy) 89
Déplacement des données (Track Move) 91
Échange des données de jeu entre les pistes (Track Exchange) 92
Insertion d'un silence (Track Insert) 93
Suppression des données de jeu (Track Cut) 94
Suppression des données de jeu (Track Erase) 95
Compression/expansion temporelle 96

Effets 98

Composition des effets 98
Connexion des effets 98
- Changement du son de la source (Insert) 98
- Insertion sur les voies d'entrée/pistes 98
- Insertion d'un effet sur le bloc Master 99
- Ajout du signal traité au signal direct (Send/Return) 100

Sélection des effets (Patch) 101
Création de nouveaux effets 102
- Sauvegarde des Patches utilisateur 103
- Sauvegarde d'une scène 103

Mastering sur CD-RW 104

Avant d'utiliser le graveur 104
- Manipulation du graveur 104
- Manipulation des CD 104

Connexion d'un graveur 105
Fonctions utilisées par le graveur 105

Système 106

Réglage du système (System PRM) 106
- Sélection de l'horloge de référence 107
- Synchronistion sur un appareil MIDI externe 107
- Arrêt automatique 107
- Écoute permanente du signal source 107
- Modification de la hauteur pendant la lecture 107
- Commutateur au pied 108
- Bruit de fond gênant 108
- Réglage de la longueur du Scrub 108
- Réglage de la longueur de l'aperçu 108
- Activation du métronome 108
- Annulation de la dernière opération 109
- Réglage du contraste de l'affichage 109
- Consultation de l'espace disponible sur le disque 109
- Affichage mesures/temps 109

Protection contre la copie numérique ... 109
Maintien de la commande [SHIFT] ... 110
Affichage des crêtes ... 110
Création d'un morceau en conservant les réglages courants ... 110
Sélection de banque ... 111
Réglage de la sensibilité des boutons ... 111
Initialisation des réglages de mixage et du système ... 111
Connexion numérique avec le lecteur de CD ... 111
Terminaison SCSI ... 111
Réglages MIDI (MIDI) ... 111
Réglage de transmission ou de réception de messages MIDI ... 111
Utilisation d'une source MIDI externe comme métronome ... 112
Sélection de scène ... 112
Sélection des effets ... 112
Réglage des effets ... 113
Modification d'identifiant ... 113
Réglages du disque (DISK) ... 113
Si aucun disque dur interne n'est installé ... 113
Modification d'identifiant SCSI ... 113
Réglages de synchronisation (Sync/Tempo) ... 113
Réglages du MTC ... 114
Création d'un Temp Map ... 114
Offset des temps de départ de la piste de synchro et du Tempo Map ... 114
Enregistrement des messages d'horloge MIDI ... 114
Opérations diverses liées à la synchronisation ... 115
Scènes/automations (Scene/Auto MIx) ... 115
Chargement d'une scène sans modification du niveau général ... 115
Activation/désactivation de l'automation ... 115
Si vous ne souhaitez pas enregistrer les réglages du niveau général (Mask Master Level) ... 115
Suppression des données d'automation ... 115

Gestion MIDI ... 116

À propos du MIDI ... 116
Qu'est-ce que le MIDI ... 116
Connecteurs MIDI ... 116
Canaux MIDI ... 116
Messages MIDI ... 116
Tableau d'implémentation MIDI ... 116
Synchronisation avec un séquenceur MIDI ... 117
Éléments nécessaires pour la synchronisation ... 117
Maître et esclave ... 117
Utilisation du MTC ... 117
Utilisation de la piste de synchronisation (Master) ... 120
Utilisation du Tempo Map (Master) ... 122
Opérations diverses liées à la synchronisation ... 124
Offset des positions de début de piste de synchronisation et de Tempo Map ... 126
Utilisation de contrôleurs MIDI ... 127
Correspondance entre canaux MIDI et numéros de contrôleur ... 127
Changement du statut des pistes ... 128

Utilisation avancée du VSR-880 (idées et exemples) ... 129

Synchronisation sur le VS-880EX ... 129
Réglage du VS-880EX en maître (Master) ... 129
Réglage du VSR-880 en esclave (Slave) ... 130
Synchronisation avec Cakewalk Pro Audio (MMC/MTC) ... 133
Configuration du VSR-880 ... 133
Configuration de Cakewalk Pro Audio ... 135
Connexions numériques avec Cakewalk ... 135
Enregistrement sur Cakewalk ... 136
Enregistrement sur le VSR-880 ... 137

Synchronisation avec un équipement vidéo 138
Synchronisation de deux VSR-880 ou plus 140

Assistance technique 142

Enregistrement et lecture 142
Problèmes liés au disque 143
Problèmes liés aux effets internes 143
Problèmes liés au graveur 143
Problèmes liés aux appareils MIDI 143
Autres problèmes 144

Messages d'erreur 145

Glossaire 148

Raccourcis 150

Liste des paramètres 152

Liste des Patches préréglés (Preset) 156

Liste des algorithmes 161

Synoptiques 217

Mixage des entrées et mixage des pistes 217
Synoptique général 218

Feuille de pistes 219

Implémentation MIDI 220

Caractéristiques 265

Index 268

Caractéristiques générales

Le VSR-880 est un enregistreur multipiste numérique modulaire haut de gamme offrant les possibilités suivantes :

Environnement Home Studio compact à la pointe de l'innovation

Le VSR-880 conserve toutes les qualités du VS-880EX ; lui-même est une révolution dans le monde du Home Studio grâce à l'intégration de l'enregistrement Direct-to-Disc, du mixage numérique et des multi-effets dans un même appareil. Depuis l'enregistrement de votre morceau jusqu'au mixage final, en passant par l'ajout d'effets et la création d'un Master sur bande ou sur CD, le VSR-880 vous permet de contrôler l'intégralité du processus de production de votre Home Studio dans un seul appareil.

Enregistrement sur disque dur

La section d'enregistrement sur disque dur permet la lecture et l'enregistrement de huit pistes en simultané. Chacune de ces pistes dispose de 8 pistes supplémentaires (**pistes virtuelles**) ; chaque morceau peut par ailleurs disposer de deux banques de 64 pistes (8 pistes x 8 pistes virtuelles). Le VSR-880 met ainsi 128 pistes à votre disposition (64 pistes virtuelles x 2 banques), offrant une plus grande flexibilité pour l'enregistrement de nombreuses prises, ou lorsque vous souhaitez sauvegarder provisoirement vos éditions.

Vous pouvez instantanément vous rendre aux points de repère d'une section que vous souhaitez écouter en boucle ou sur laquelle vous souhaitez procéder à un réenregistrement (**points de Locator**) en les balisant grâce à des (**marqueurs**). Ces marqueurs sont rapellés par une procédure simple, sans perte de temps de rembobinage.

Le VSR-880 fonctionne sur le principe de **"l'édition non-destructive"** qui permet de revenir sur 999 opérations d'édition et d'enregistrement (fonctions **Undo/Redo**).

Section mixage numérique

Vous pouvez mémoriser tous vos paramètres de mixage : niveau des Faders, panoramique et effets (**scènes**). Ces réglages peuvent être chargés très simplement pour le mixage ou pour comparer vos arrangements.

Vous pouvez également programmer l'automation de vos réglages (niveaux ou panoramique par exemple) (**Snapshot, AutoMix**), pour réaliser très simplement des Fades-In ou des Fades-out.

Vous pouvez très facilement effectuer les réglages de mixage les plus appropriés, y-compris ceux pour l'enregistrement. Il en va de même pour le ping-pong et le pré-mixage et le mixage final (**EZ Routing**).

Effets

Le VSR-880 permet l'installation d'une carte d'extension d'effets VS8F-2. Celle-ci vous permet d'utiliser simultanément jusqu'à deux multi-effets stéréo indépendants.

En plus des effets classiques (réverbération et délai), ces effets internes incluent les effets conçus pour les voix et la guitare (comme le simulateur d'ampli guitare), pour le Mastering (outils de Mastering et modélisation de haut-parleur) et même des effets spéciaux (RSS). L'organisation de ces effets organisés autour de 36 "algorithmes" vous permet enfin de créer très facilement vos propres groupes d'effets.

Les effets contiennent 240 Patches d'effets en lecture seule (**Preset Patches**) permettant des utilisations très variées. De plus, 100 emplacements utilisateur sont à votre disposition (**User Patches**) pour la sauvegarde de vos propres effets. La sélection d'un Patch vous permet de rappeler instantanément l'un des nombreux effets.

Opérations élémentaires

Le VSR-880 est aussi simple d'utilisation que les enregistreurs multipistes classiques.

L'afficheur LCD offre un aperçu instantané de vos réglages ; en particulier, grâce à l'affichage de type «Bargraph» vous renseignant sur les panoramiques, les réglages de Faders et le statut d'enregistrement des pistes. Cet écran est en outre rétro-éclairé, pour une visualisation parfaite quelles que soient les conditions d'éclairage.

Connexions

L'appareil est équipé de connecteurs d'entrée asymétriques RCA (INPUT 1–8).

Vous disposez d'une paire d'entrées jacks stéréo (INPUT A/B), avec une plage de sensibilité très large, du niveau ligne (+4 dBu) au niveau micro (-50 dBu).

L'appareil est équipé de 8 connecteurs de sortie asymétriques RCA (OUTPUT 1–8).

Le VSR-880 dispose en outre de connecteurs d'E/S numériques coaxiaux et optiques autorisant les connexions numériques avec les appareils grand public tels que les lecteurs de CD, les DAT, les graveurs MiniDiscs et autres

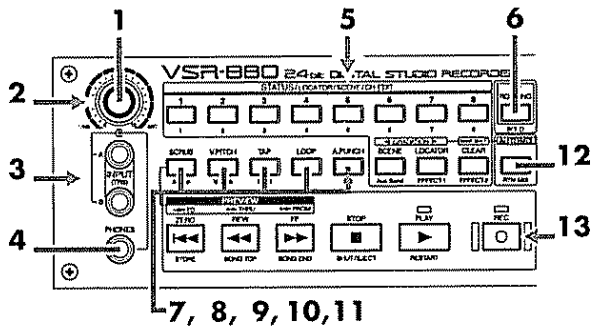
Un connecteur R-BUS (RMDB2) est disponible en face arrière. Ce dernier autorise la connexion des consoles Roland V-Mixers (comme la VM-3100Pro ou la VM-7200) et permet le transfert de données audionumériques sur 8 entrées, 8 sorties, en 24-bits. Grâce à l'interface DIF-AT Roland, vous pouvez encore connecter au VSR-880 des appareils tels que les ADAT Alesis ou les TASCAM des séries DA.

Le connecteur SCSI (type DB-25) autorise la connexion d'appareils SCSI externes tels qu'un graveur de CD-RW (graveur de CD Roland).

L'appareil est équipé de connecteurs MIDI IN et MIDI OUT / THRU. Ceux-ci vous permettent de synchroniser le VSR-880 sur le signal d'un séquenceur externe MIDI, de contrôler le mélangeur de votre VSR-880 depuis le séquenceur MIDI, d'utiliser le signal d'une source sonore MIDI externe pour le métronome, etc.

Face avant et face arrière

Face avant



1 Potentiomètre INPUT (TRS)

Potentiomètre de réglage du niveau sur les jacks d'entrée (INPUT A, B). Tournez au maximum vers la droite pour un niveau micro (-50 dBu) et au maximum vers la gauche pour un niveau ligne (+4 dBu).

NOTE

Vous ne pouvez pas régler individuellement le niveau sur les entrées A et B. Le mixage des niveaux d'entrée s'opère grâce au paramètre **Mix Level** de chaque voie.

2 Potentiomètre PHONES

Permet le réglage du niveau du signal du casque.

3 Connecteurs jack stéréo INPUT (A, B)

Connecteurs jack stéréo pour signaux analogiques. Leurs niveaux d'entrée sont définis par le potentiomètre INPUT de la face avant.

4 Jack PHONES

Connecteur permettant la connexion d'un casque. Le signal envoyé vers le jack PHONES correspond à celui de la sortie MONITOR.

5 Bouton STATUS/LOCATOR/SCENE (section CH EDIT)

Ces boutons permettent de déterminer le statut des pistes, de mémoriser ou de rappeler des **points de Locator** ou des **marqueurs** (p. 33) et de sauvegarder ou de rappeler des **scènes** (réglages de mixage, p. 38).

[1]–[8] : Déterminent les pistes, les points de Locator ou les scènes à éditer.

[SHIFT] + [1]–[8] : Sélection des pistes dont vous souhaitez modifier les réglages

[SCENE] : Sauvegarde, chargement et suppression des scènes.

[LOCATOR] : Mémorisation/chargement/suppression des points de Locator.

[CLEAR] : Suppression des points de Locator, des marqueurs et des scènes.

6 Bouton EZ ROUTING (SOLO)

Ce bouton permet d'accéder au menu **EZ Routing** (p. 49). Combiné au bouton **[SHIFT]**, il permet d'activer ou de désactiver la fonction **Solo** (p. 84).

7 Bouton SCRUB

Active/désactive la fonction **Scrub** (p. 37). Combiné avec les boutons de transport, elle permet de lire une portion d'enregistrement avant ou après le point actuel (fonction **Preview**, p. 36).

8 Bouton V.PITCH

Active/désactive la fonction **Vari-Pitch** (p. 39).

9 Bouton TAP

Bouton permettant de placer les marqueurs (p. 34).

10 Bouton LOOP

Lance ou arrête **l'enregistrement en boucle** (p. 45). Combiné avec les boutons **LOCATOR** ([1]–[8]), il permet de définir la portion à enregistrer en boucle.

11 Bouton A.PUNCH (fonction Auto Punch)

Active/désactive **l'enregistrement Punch-In automatique** (p. 43). Combiné avec les boutons **LOCATOR** ([1]–[8]), il permet de définir la portion à enregistrer en Auto Punch-In.

12 Bouton AUTOMIX

Active/désactive la fonction d'automation de mixage. Lorsque celui-ci est activé, le témoin AUTOMIX est allumé.

13 Boutons Transport Control

Boutons permettant le pilotage de l'enregistreur :

[ZERO] : Ramène l'appareil à la position du Time Code "00h00m00s00" (retour à zéro).

[REW] : Maintenez ce bouton enfoncé pour rembobiner. Correspond au bouton de rembobinage d'un enregistreur à bandes.

[FF] : Maintenez ce bouton enfoncé pour une avance rapide. Correspond au bouton d'avance rapide d'un enregistreur à bandes.

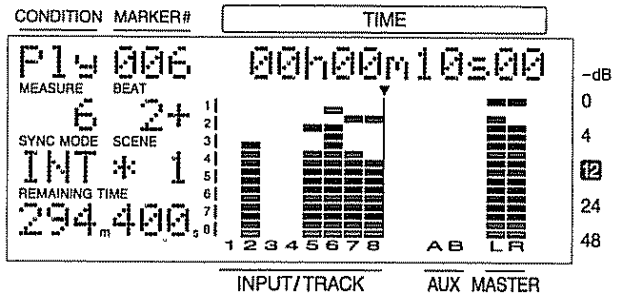
[STOP] : Interrompt l'enregistrement ou la lecture.

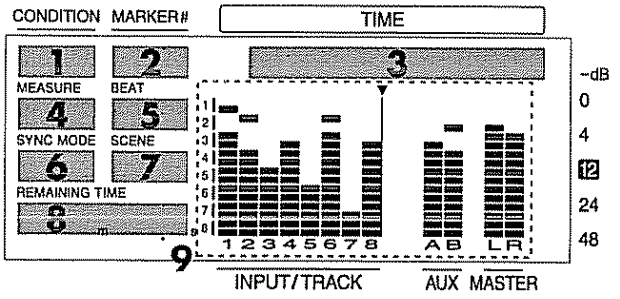
[PLAY] : Lance la lecture ou l'enregistrement.

[REC] : Lance l'enregistrement d'un morceau.

Affichage

Exemple d'affichage





1 Condition (mode)

Cette section indique le mode dans lequel se trouve l'appareil :

PLY : Mode normal (mode de lecture)

INn : Réglage du niveau d'entrée (n=1–8, a–d)

TRn : Réglage du niveau des pistes (n=1–8, a–d)

RTN : Réglage du niveau du retour

MST : Réglage du bloc Master

SNG : Édition du morceau

LOC : Édition des points de Locator

TRK : Édition des pistes

FX : Édition des effets

SYS : Édition du système

NOTE

Si la fonction de protection contre l'enregistrement est activée (manuel de Prise en main, p. 49), le mode de lecture est indiqué par "Ply". Dans les menus INn/TRn, les numéros 1 à 8 indiquent les pistes sur lesquelles la fonction Channel Link est désactivée et le message "a–d", celles sur lesquelles cette fonction est activée (p. 82).

2 MARKER # (numéros de marqueurs)

Indique le numéro du marqueur courant. Si aucun marqueur n'est affecté au Time Code courant, c'est le dernier marqueur avant le Time Code courant qui est affiché.

3 TIME

Time Code (SMPTE) courant, soit la position actuelle sur le morceau.

?

Time Code SMPTE (p. 149)

4 MEASURE

Cette section indique la mesure actuelle du morceau.

5 BEAT

Cette section indique le temps actuel sur le morceau.

6 SYNC MODE

Cette section indique le mode de synchronisation (voir méthode de synchronisation).

7 SCENE

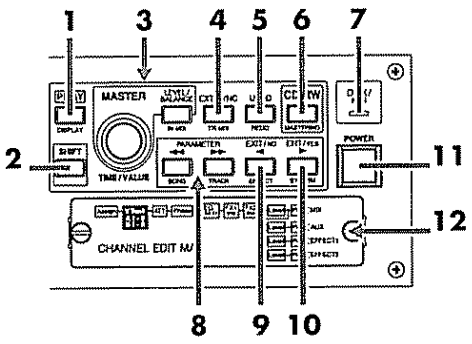
Indique le numéro de la scène utilisée (réglage du mixage). Une astérisque "*" devant le numéro de la scène signale que celle-ci a été modifiée depuis son chargement.

8 REMAINING TIME

Temps restant disponible pour l'enregistrement (p. 40).

9 Bar display

En mode normal, le paramètre sélectionné avec les boutons **[SHIFT] + [DISPLAY (PLAY)]** est affiché à l'écran. Le réglage du paramètre est affiché en temps réel.



1 Bouton PLAY (DISPLAY)

Permet le retour au menu principal, c'est-à-dire celui affiché à la mise sous tension du VSR-880 (mode de lecture classique). Combiné au bouton **[SHIFT]**, il permet choisir les paramètres affichés par le Bargraph.

2 Bouton SHIFT

Permet d'accéder aux fonctions secondaires des autres boutons. Le nom de ces fonctions secondaires est indiqué en bleu, sous les boutons correspondants.

3 Section MASTER

Molette TIME/VALUE :
En mode normal (lecture), cette molette permet de définir la durée de la lecture d'un morceau. Elle permet en outre de modifier le réglage des différents paramètres.

[LEVEL/BALANCE] :
Ce bouton vous permet d'accéder au menu de réglage Master Block (p. 85).

4 Bouton EXT SYNC (synchro externe)

Permet la sélection de l'appareil (le VSR-880 lui-même ou un appareil MIDI externe), à utiliser comme synchronisation maître (p. 117).

5 Bouton UNDO (REDO)

Cette fonction vous permet d'annuler une opération d'enregistrement ou d'édition (**Fonction Undo** ; p. 47). Appuyez sur **[SHIFT]**, vous revenez alors sur la dernière opération d'annulation (**Fonction Redo** : p. 48).

6 Bouton CD-RW

Bouton permettant d'accéder au mode de Mastering (**Mastering Room**) ou aux menus de sauvegarde sur **CD-RW** (p. 105).

7 Témoin MIDI/DISK

S'allume en vert lorsque l'appareil reçoit des messages MIDI et en rouge lorsque des données sont en cours de sauvegarde ou sont lues sur le disque. Si ces deux opérations sont exécutées simultanément, ce témoin s'allume en orange.

8 Bouton PARAMETER

Ce bouton permet de faire défiler les paramètres.

9 Bouton EXIT/NO

Ce bouton vous permet soit d'annuler une procédure, soit de sortir d'un menu. Si deux paramètres ou plus sont affichés à l'écran, ce bouton permet de sélectionner celui à régler.

10 Bouton ENT/YES

Permet d'exécuter l'opération courante ou de sélectionner une fenêtre. Si deux paramètres ou plus sont affichés, ce bouton permet de sélectionner celui à régler.

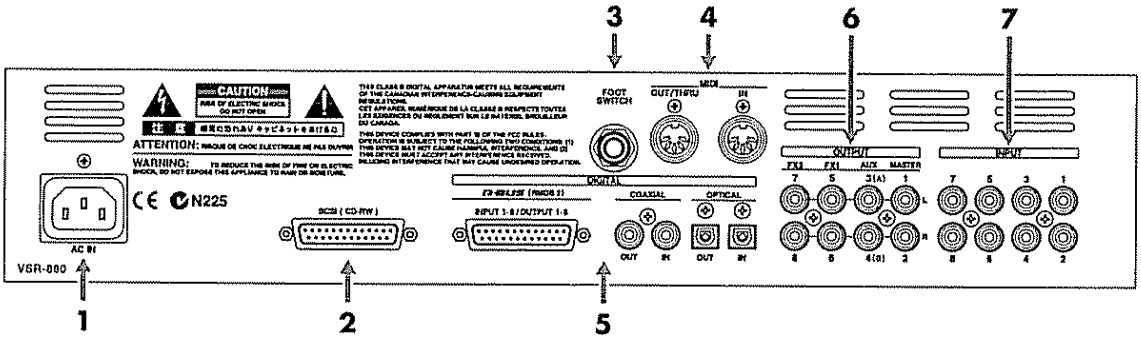
11 Interrupteur POWER

Cet interrupteur permet de placer le VSR-880 sous tension ou hors tension.

12 Cache de la face avant

Un disque dur supplémentaire de la série **HDP88** (vendu séparément) peut être installé derrière ce cache (manuel de Prise en main, p. 6).

Face arrière



1 AC IN (prise secteur)

Branchement du cordon secteur livré avec l'appareil

NOTE

NE PAS utiliser un cordon autre que celui fourni avec l'appareil. L'utilisation d'un autre cordon peut endommager le VSR-880.

2 Port SCSI (CD-R)

Port SCSI de type DB-25 permettant le raccordement d'une unité de sauvegarde externe (un graveur Roland).

NOTE

Reliez le connecteur SCSI de votre appareil au port SCSI d'un appareil référencé dans ce mode d'emploi. **Ne reliez pas ce connecteur à un connecteur d'un autre type** (RS-232C, parallèle, etc.) bien qu'ils soient d'apparences similaires.

3 Jack FOOT SWITCH

Ce connecteur permet la connexion d'un commutateur au pied (un DP-2 ou un BOSS FS-5U, par exemple) dédié au pilotage de l'enregistreur, à la définition des points d'édition, aux opérations de Punch In/Out et autres. Cette commande est affectée par défaut au lancement et à l'arrêt de l'enregistreur.

4 Connecteurs MIDI (IN, OUT/THRU)

Connecteur pour appareils MIDI externes (SI-80SP, contrôleurs MIDI, séquenceurs MIDI, etc).

IN :

Connecteur dédié à la réception de messages MIDI. À relier à la sortie MIDI OUT de l'appareil MIDI externe.

OUT/THRU :

Connecteur pouvant être utilisé en sortie MIDI OUT ou en connecteur MIDI THRU. Ce connecteur est dédié par défaut à la sortie MIDI OUT, c'est-à-dire à la transmission des messages MIDI.

5 Connecteurs DIGITAL

E/S des signaux audionumériques (multipistes ou stéréo).

R-BUS (RMDB2) : Connecteur 8-E/8-S 24 bits. Peut être relié à un VM-3100Pro ou un DIF-AT.

COAXIAL : E/S numérique de type coaxiale.

OPTICAL : E/S numérique de type optique.

NOTE

Seuls les appareils équipés d'un port R-BUS et recommandés dans ce mode d'emploi peuvent être raccordés au port R-BUS (RMDB2). La connexion d'autres types d'appareils peut engendrer des dysfonctionnements. **Bien qu'ils soient d'apparences semblables, ne connectez jamais ce port à un port SCSI, RS-232C, ou parallèle. Pour vos connexions, veillez à n'utiliser que le câble R-BUS (RMDB2) prévu à cet effet.**

NOTE

Le fait de relier un appareil numérique à l'entrée DIGITAL IN ne suffit pas pour procéder à l'enregistrement d'un signal audionumérique. Pour vos enregistrements, reportez-vous au chapitre "Enregistrement de signaux numériques" (manuel de Prise en main, p. 36).

MEMO

Les connecteurs d'entrée/sortie coaxiales et optiques sont compatibles avec le format S/P DIF.

MEMO

Les formats RMDB II, RMDB2 et R-BUS sont compatibles avec la norme Roland.

6 Connecteurs de sortie OUTPUT (1–8)

Connecteurs de sortie pour signaux analogiques (type RCA). La sortie est déterminée par les réglages de blocs de la section de mixage générale et les réglages des différents canaux.

MASTER : Envoie le signal du bus de mixage.

AUX : Envoie le signal du bus auxiliaire.

FX1 : Envoie le signal du bus FX1 (bus d'effet).

FX2 : Envoie le signal du bus FX2 (bus d'effet).

7 Connecteurs d'entrée INPUT (1–8)

Connecteurs d'entrée pour signaux analogiques (type RCA) Le niveau du signal sur ces connecteurs est déterminé par le mixage des entrées (input mixer).

Avant de commencer

Ce chapitre vous explique les concepts de base, la structure interne et les procédures élémentaires pour l'utilisation du VSR-880. Lisez ce chapitre avec attention afin de vous familiariser avec l'appareil

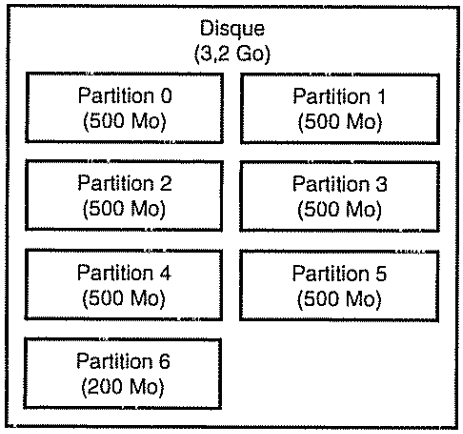
Sauvegarde et gestion des données

Gestion du disque (partitions)

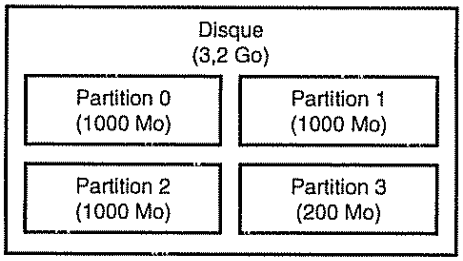
Le VSR-880 sauvegarde toutes les données — jeu, mixage, système, etc — sur le disque. Il ne peut donc pas fonctionner sans disque dur interne. **D'autre part, le disque dur interne du VSR-880 ne peut être utilisé par aucun autre appareil.**

Le VSR-880 est capable de gérer 500 Mo ou 1000 Mo d'espace disque. Si vous utilisez un disque dur dont la capacité est supérieure à celle-ci, vous devrez le diviser en deux parties ou plus. Chacune de ces divisions porte le nom de "**partition**". Vous pouvez créer jusqu'à 10 partitions par disque. Pour vous réserver suffisamment d'espace disque pour créer vos morceaux, nous vous conseillons de créer des partitions de 1000 Mo.

Ex. 1 : Avec un disque de 3,2 Go et des partitions de 500 Mo :



Ex. 2 : Avec un disque de 3,2 Go et des partitions de 1000 Mo :



Choix du disque à utiliser pour l'enregistrement/la lecture (fonction Drive Select)

Chaque partition du disque du VSR-880 est traitée comme un disque indépendant ; un numéro est affecté à chaque partition (0–9). Lorsque le disque dur dispose de plusieurs partitions, vous pouvez décider de la partition à utiliser. La partition utilisée porte le nom de **disque actif**.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[SHIFT]** + **[SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS Drive Select" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Sélectionnez un disque à l'aide de la molette TIME/VALUE. Le disque interne est indiqué par "IDE:*" est les disques externes par "SC0:*–SC7:*" (le numéro indiqué à la suite du nom du disque correspond à l'identifiant SCSI). Le numéro mentionné à la place de l'astérisque est celui de la partition ; pour sélectionner la partition 1 du disque dur, sélectionnez "IDE:1".

4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Un message demandant confirmation s'affiche à l'écran.
5. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "STORE Current?" (Sauvegarder le morceau courant ?) s'affiche à l'écran.
6. Si vous souhaitez sauvegarder le morceau, appuyez sur **[ENT/YES]** ; sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]**. **Si vous avez sélectionné le morceau de démonstration, appuyez sur [EXIT/NO].**
7. Une fois le disque sélectionné, revenez en mode lecture.

NOTE

Si vous souhaitez utiliser des disques durs ou des données à la fois sur le VSR-880 et le VS-880/840/880EX/1680, vous risquez de recontrer certaines limitations du fait des différences de tailles des partitions et de numéros de pistes. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous au chapitre "Compatibilité" (p. 26).

MEMO

Le VSR-880 autorise l'installation de disques durs internes supplémentaires (agréés par Roland). Pour l'enregistrement et la lecture simultanée de plusieurs pistes, une gestion plus efficace de l'espace disque et de meilleures performances générales du VSR-880, nous recommandons l'utilisation d'un disque dur interne de 2,1 Go ou plus.

Localisation d'un enregistrement (Morceau/Song)

L'endroit où les données des différentes prises sont enregistrées porte le nom de **morceau**. Chaque partition peut contenir 200 morceaux de chaque modèle (VS-880/1680/880EX/VSR-880). **Il est cependant possible de sauvegarder jusqu'à 500 morceaux par partition.**

Il est recommandé de réaliser à des partitions de 1000 Mo. Si vous devez utiliser simultanément de nombreux morceaux, nous vous conseillons alors des partitions de 500 Mo. Le morceau en cours d'enregistrement, de lecture, ou d'édition porte le nom de **morceau courant.** Les données dédiées à ce morceau sont les suivantes :

- Toutes les données enregistrées sur les pistes virtuelles.
- L'horloge MIDI sur la piste de synchronisation.
- Les points de repère du morceau (locators, marqueurs, points de Punch-In/Out, reprères des boucles) (p. 33).
- Les scènes (paramètres de mixage ; p. 38).
- Les réglages de Vari Pitch (p. 39).
- Les réglages système (système, MIDI, disque, synchronisation, scènes) (p. 106).
- Les paramètres d'effets (lorsque la VS8F-2 est installée).
- Les données d'automation de mixage (p. 68).

Sources, pistes et voies

Les termes **sources, pistes** et **voies** apparaissent sur les sections d'enregistrement et de mixage du VSR-880. Ces termes prêtent souvent à confusion, une mise au point sur leur sens exact n'est donc pas superflue.

Source : Signal envoyé en entrée de la table de mixage ou enregistré dans la section d'enregistrement. Sur le VSR-880, ce terme renvoie aux signaux reçus sur les entrées analogiques (1–8) et les connecteurs numériques (coaxial, optique et R-BUS).

Piste : Signal en entrée ou en sortie de la section d'enregistrement ; renvoie également à l'endroit où un signal est enregistré ou lu sur le disque dur.

Voie : Signal en entrée ou en sortie de la section de mixage ; renvoie également aux Faders et aux différents boutons de la section de mixage sur la face avant.

À propos des "évènements"

La plus petite unité de mémoire utilisée par le VSR-880 pour l'enregistrement sur le disque porte le nom **d'évènement**. Un morceau tout juste créé utilise environ 10 000 évènements.

Sur une piste, chaque enregistrement utilise deux évènements. Les opérations de Punch-In/Out ou de copie de piste sont eux aussi constitués d'évènements. Le nombre d'évènements utilisés varie selon des mécanismes complexes. La fonction d'automation de mixage (p. 68) utilise ainsi 5 évènements par marqueur.

Même si votre disque dispose d'un espace libre important, un morceau peut utiliser à lui seul tous les évènements, interdisant par là-même l'enregistrement des données.

Les procédures suivantes vous indiquent comment "économiser" vos ressources en évènements. Utilisez celle qui convient le mieux à votre situation.

Sauvegarde d'un morceau (manuel de Prise en main p. 48)

Utilisez la fonction Song Store si vous êtes en mode UNDO (témoin [UNDO] allumé). Les évènements sauvegardés pour le REDO seront effacés. Une fois le morceau sauvegardé, vous ne pouvez plus annuler (REDO) le dernier UNDO.

Optimisation d'un morceau (manuel de Prise en main p. 47)

Utilisez la fonction d'optimisation si vous avez procédé à de nombreux enregistrements en Punch In. Les évènements utilisés par les données audio inutiles sont libérés. Vous ne pouvez alors plus effectuer que des annulations (UNDO) sur un seul niveau.

Effacement des données d'AutoMix (p. 71)

Si vous avez enregistré des données d'automation de mixage, pensez à effacer les données inutiles. Les évènements utilisés par les données d'automation de mixage seront ainsi libérés.

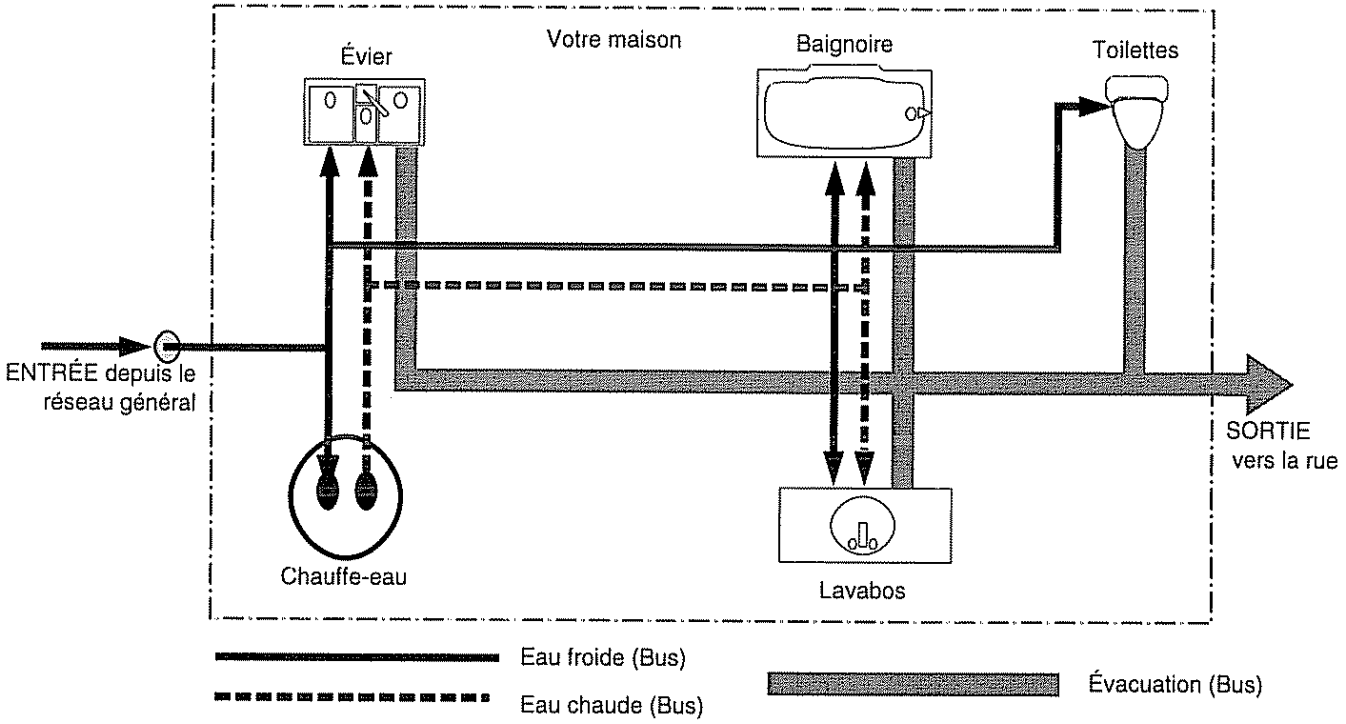
Section de mixage

La section de mixage détermine l'état des entrées et sorties de la section d'enregistrement. Le VSR-880 dispose d'une section de mixage des entrées située en amont de la section d'enregistrement, une section de mixage des pistes en aval de la section d'enregistrement, une section de mixage des retours d'effets qui contrôle les retours d'effets et l'entrée stéréo (p. 87) et un bloc Master qui détermine les connecteurs de sortie par lesquels le signal de chaque section doit être envoyé.

NOTE
Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous au "Synoptique de la section de mixage" (p. 217)

■ Trajet du signal (Bus)

Les signaux sont gérés par le VSR-880 sous forme de bus. Ces bus sont des lignes partagées à travers lesquelles des signaux multiples peuvent être routés de manière efficace vers de multiples voies ou pistes. Pour mieux comprendre ce concept, utilisons l'analogie des tuyeauteries. Prenons l'exemple de l'eau qui vous parvient du réseau général et qui est distribuée en de nombreux points de votre habitation (cuisine, salle de bain, toilettes, etc.). L'eau utilisée en chacun de ces points est collectée par un circuit de récupération des eaux usées pour être évacuée.



Si on assimile le VSR-880 à votre maison, l'eau apportée par le réseau général équivaut aux entrées micros ou guitares. Certaines de ces entrées sont envoyées vers des pistes pour y être enregistrées. D'autres sont traitées par les effets ; une réverbération ou un effet de Chorus peuvent ainsi leur être appliqués avant d'être envoyés à la sortie.
Le VSR-880 repose sur un principe simple selon lequel vous décidez des points de départ et d'arrivée du signal ; vous décidez ainsi quels signaux d'entrée doivent être enregistrés sur quelles pistes et sur lesquels vous souhaitez appliquer des effets.
Le VSR-880 dispose des bus suivants :

Bus d'enregistrement :
Les signaux affectés au bus d'enregistrement sont routés vers la section d'enregistrement. Ce bus se compose de 8 canaux pouvant être affectés à la sortie des sections de mixage des entrées, de mixage des pistes et de retour d'effets. Les signaux affectés au bus d'enregistrement ne peuvent pas être dirigés vers le bus de mixage

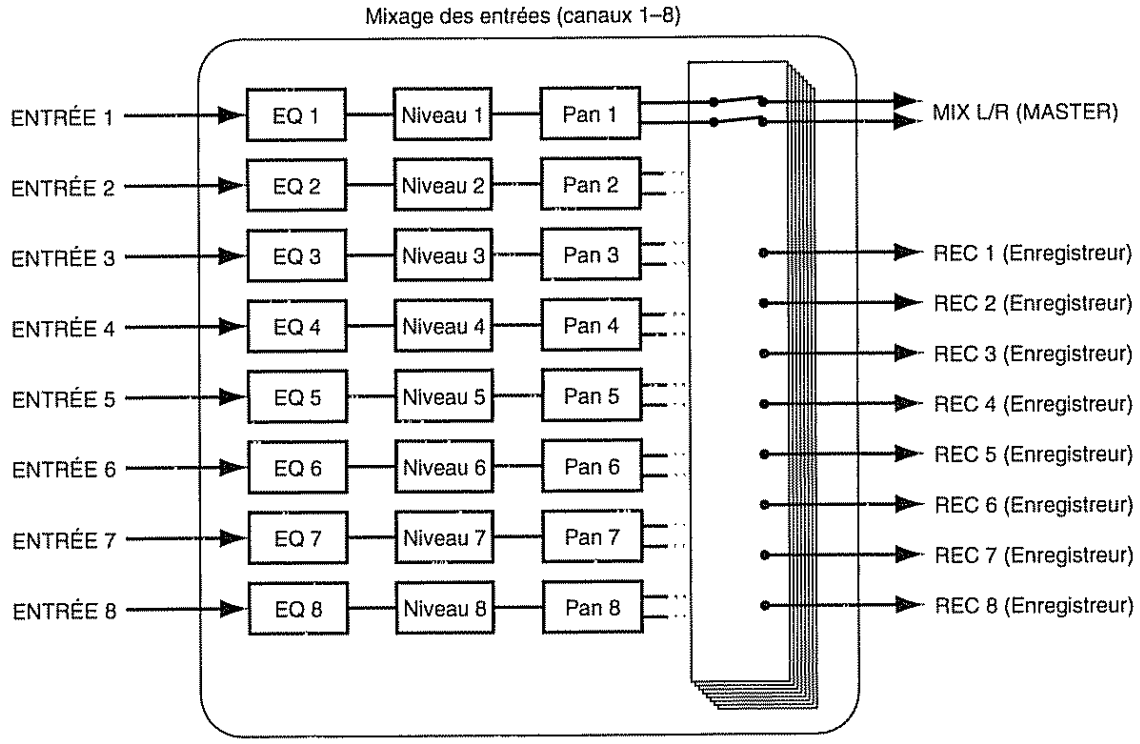
Bus de mixage :
Les signaux affectés au bus de mixage sont dirigés vers les connecteurs jacks MASTER pour écoute. Ce bus comporte deux canaux (gauche et droit) pouvant recevoir les signaux des sections de mixage des entrées, mixage des pistes et de retour d'effets. Les signaux affectés au bus de mixage ne peuvent pas être dirigés vers le bus d'enregistrement.

Bus d'effets :
Les signaux affectés au bus d'effets sont traités par les effets. Ce bus comporte deux canaux (FX1, FX2) et peut traiter les signaux provenant des sections de mixage des entrées et de mixage des pistes. Les signaux affectés au bus d'enregistrement et au bus de mixage peuvent être envoyés vers les bus d'effets.

Bus AUX :
Les signaux affectés au bus AUX sont dirigés vers les connecteurs AUX SEND permettant des possibilités supplémentaires d'écoute. Ce bus comporte deux canaux (AUX A, AUX B) et peut recevoir des signaux provenant de la section de mixage des entrées et de mixage des pistes. Les signaux affectés aux bus d'enregistrement et de mixage peuvent aussi être affectés au bus AUX ; cela vous permet, par exemple, de connecter un processeur d'effet externe ou d'obtenir une sortie supplémentaire, distincte de la sortie MASTER Out.

■ Mixage des entrées

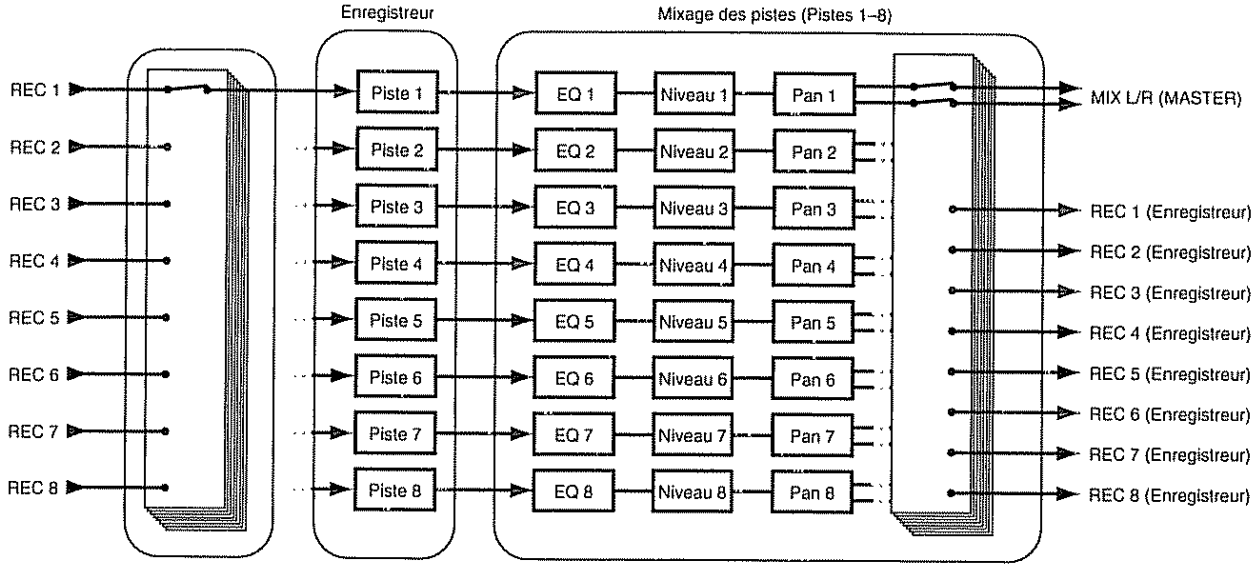
Le mixage des entrées s'opère en amont de la section d'enregistrement. Il est appliqué aux entrées des sources externes (ENTRÉES 1–8, ENTRÉES A–B, OPTIQUE, COAXIAL et R-BUS).



Les sorties de chaque voie sont affectées aux pistes à enregistrer. Les voies qui ne sont pas affectées à des pistes sortent directement par les sorties MASTER. D'autre part, les signaux des pistes qui ne sont pas en mode d'enregistrement (témoin STATUS clignotant en rouge), sont également affectés à la sortie MASTER.

Mixage des pistes

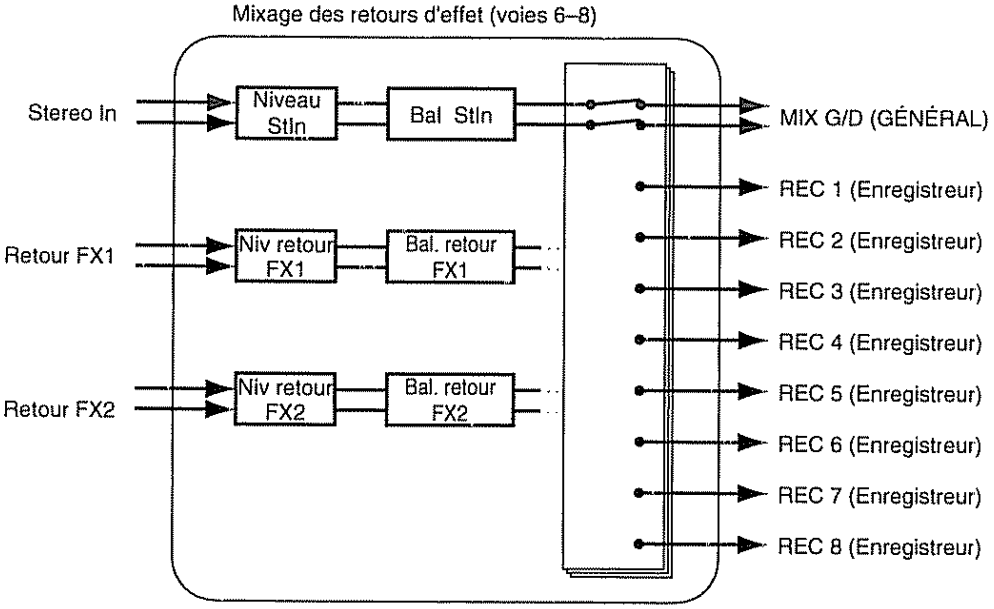
La section de mixage des pistes est située en aval de la section d'enregistrement et correspond aux pistes (1–8)



Les signaux de toutes les pistes sont envoyés vers la sortie MASTER. Vous pouvez d'autre part renvoyer les signaux des pistes sur le bus d'enregistrement pour un ré-enregistrement.

Mixage des retours d'effets

Cette section de mixage permet le réglage des niveaux et du panoramique des départ/retour d'effets ainsi que des niveaux et du panoramique de l'entrée stéréo.

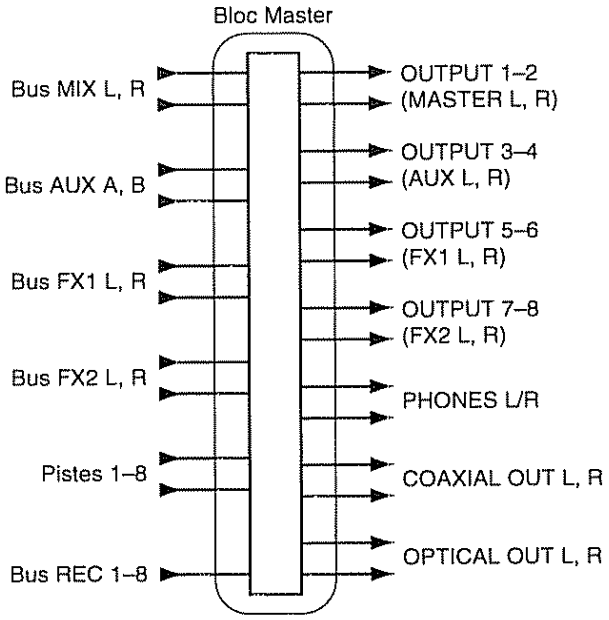


Toutes les voies sont envoyées vers la sortie MASTER. Vous pouvez, si vous le souhaitez, les affecter au bus d'enregistrement. Les Faders de voies correspondent alors aux signaux suivants :

Voie 6 : Connecteur jack INPUT affecté à l'entrée Stereo In
Voie 7 : Retour FX1
Voie 8 : Retour FX2

Block Master

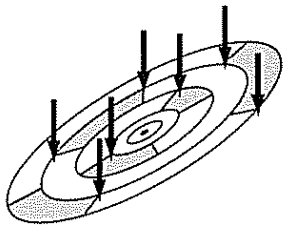
Ce paramètre permet de sélectionner les jacks ou autres connecteurs dédiés à un appareil externe vers lequel le signal sortie de chaque section de mixage est dirigé.



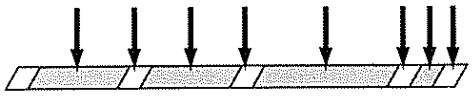
Section d'enregistrement

■ Différences avec un enregistreur multipiste à bande

Contrairement aux DAT, qui sont un support sur bande, les enregistreurs Direct-to-Disc enregistrent le signal sur un disque (comme le font les enregsitreurs MiniDisc). La musique ainsi enregistrée sur un disque peut être lue et rappelée immédiatement, quel que soit son emplacement sur le disque. Pour mieux comprendre la différence, comparez le temps d'accès au début d'un morceau sur DAT et celui sur MiniDisc. La capacité à pouvoir se placer instantanément sur n'importe quel emplacement de la bande porte le nom **d'accès direct**, par opposition au déplacement physique vers les données en fonction de l'ordre ou de la séquence dans lesquelles celles-ci ont été enregistrées et qui porte le nom **d'accès séquentiel.**



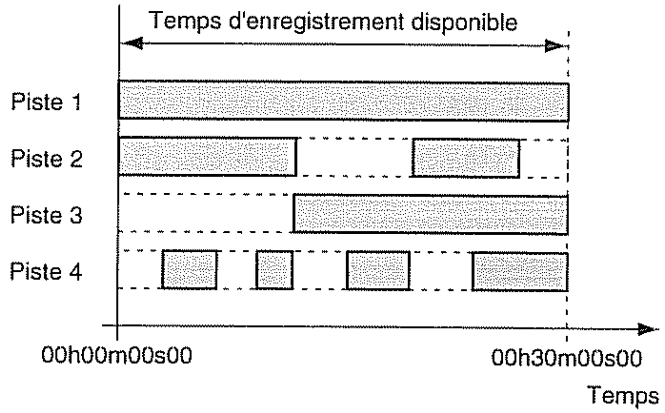
Accès direct



Accès séquentiel

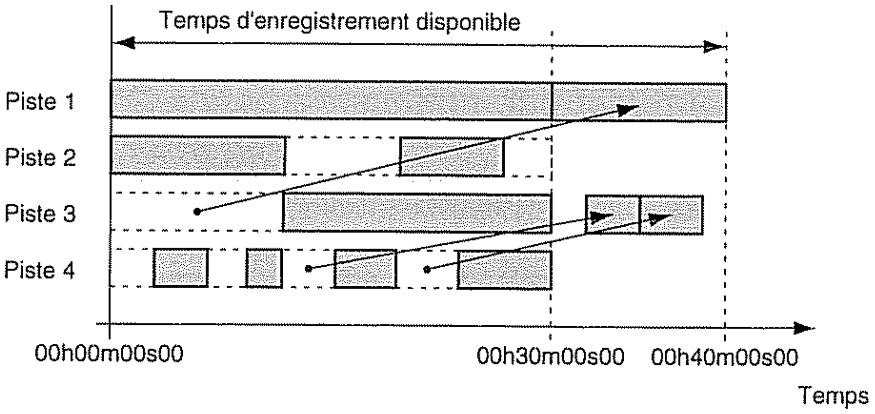
■ Temps d'enregistrement et notion de minutes de piste

Avec les enregistreurs à bande, le temps d'enregistrement disponible est fonction de la longueur de la bande et toute portion de bande inutilisée est perdue.



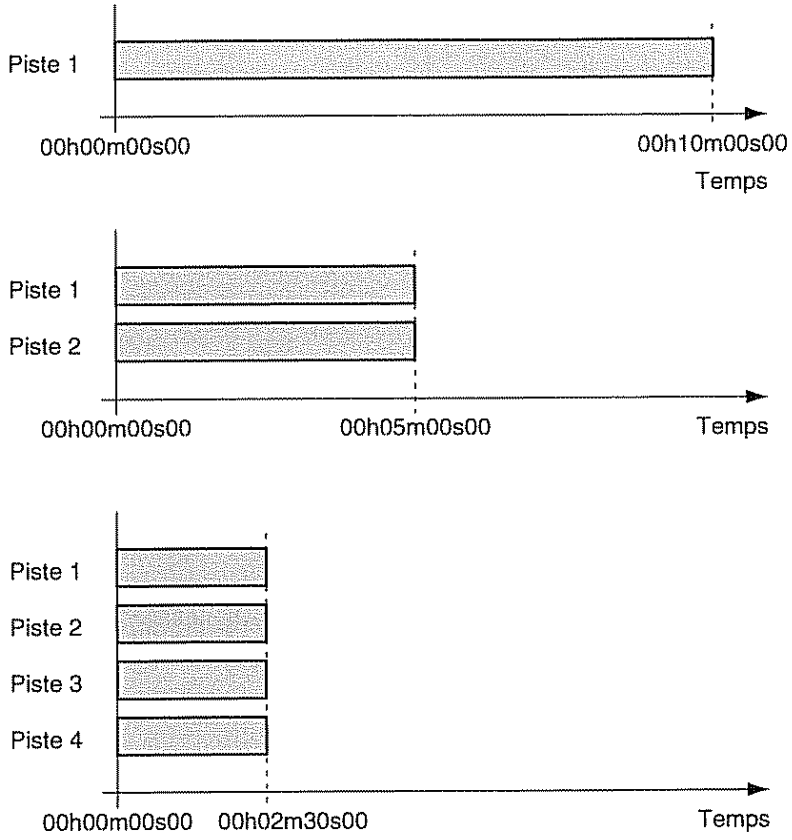
Enregistrement sur bande (avec une bande de 30 minutes)

Avec un enregistrement sur disque, le temps d'enregistrement reste fonction de la capacité du disque ; toutefois, seul l'espace utilisé par les enregistrements est occupé. Votre temps d'enregistrement peut ainsi varier selon l'utilisation que vous faites des pistes et des phrases enregistrées. Pour être pertinent, le temps d'enregistrement doit donc être calculé en fonction d'une unité standard, basée sur la mesure du signal mono enregistré sur une piste. Cette unité porte le nom de **minute de piste.**



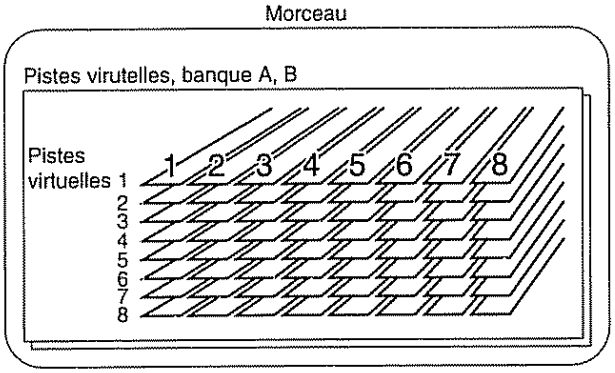
Enregistrement sur disque

Par exemple, 10 minutes de piste peuvent être utilisées pour 5 minutes d'enregistrement mono, 5 minutes d'enregistrement stéréo, 2 minutes et 30 secondes d'enregistrement sur quatre pistes, etc.



■ Pistes virtuelles associées à chaque piste

Le VSR-880 dispose de huit pistes en lecture et permet l'enregistrement simultané de huit pistes. À chaque piste sont par ailleurs associées huit pistes supplémentaires pouvant être utilisées pour la lecture ou l'enregistrement. Ces pistes auxiliaires portent le nom de **pistes virtuelles (V-tracks)**.
Chaque morceau peut contenir deux ensembles (banques) de 64 pistes virtuelles (8 pistes x 8 pistes virtuelles). Soit au total 8 pistes x 8 pistes virtuelles x 2 banques = 128 pistes sur lesquelles vous pouvez enregistrer vos morceaux. Pour enregistrer ou lire ces pistes, il vous faut d'abord sélectionner la banque et la piste virtuelle à utiliser.



MEMO

Ce mode d'emploi comprend un tableau vierge de gestion des pistes virtuelles pour vous aider lors de vos enregistrements (p. 219). Photocopiez-le et utilisez-le pendant vos enregistrements.

Compatibilité

Les disques utilisés par les VS-880, VS-1680 et VS-880EX sont compatibles avec le VSR-880. D'autre part, les données de jeu enregistrées sur ces disques peuvent être chargées sur le VSR-880. Cependant, en raison des différences dans la structure des disques et dans celle des données, de nombreuses précautions doivent être prises pour le chargement et la sauvegarde sur le VSR-880.

NOTE

Le VSR-880 ne dispose pas de la fonction de restauration depuis les DAT. Les données de jeu sauvegardées sur DAT depuis un autre appareil ne peuvent pas être restaurées sur le VSR-880.

MEMO

Si vous souhaitez restaurer les données de jeu sauvegardées sur DAT depuis un autre appareil, vous devez d'abord effectuer la procédure de restauration des données du DAT, sur l'appareil en question puis sauvegardez à nouveau ces données sur CD-R ou sur un disque compatible avec le VSR-880 (CD-RW, disquette Zip).

Compatibilité des disques

Utilisation d'un disque d'un autre modèle de la série VS

VS-880 → VSR-880

Lorsque les disques durs internes qui ont été utilisés par le VS-880 sont installés sur le VSR-880, ou lorsque les disquettes Zip utilisées sur le VS-880 sont insérées dans un lecteur Zip connecté au VSR-880, ceux-ci sont reconnus comme des initialisés. Le VSR-880 peut dès lors les utiliser pour la lecture de morceaux enregistrés sur un VS-880 ou y créer de nouveaux morceaux. Le VSR-880 ne peut cependant pas éditer des morceaux enregistrés sur un VS-880, ni sauvegarder de nouvelles versions de ces morceaux. Pour éditer des données de jeu d'un VS-880 avec un VSR-880, convertissez-les tout d'abord en données de jeu VSR-880 (Importation de morceaux, p. 28).

Les données de jeu sauvegardées sur CD-R depuis un VS-880 (Version 3.0 ou postérieure) peuvent être restaurées (fonction de restauration depuis un CD-R) sur le VSR-880. Le VSR-880 ne peut cependant pas éditer ou sauvegarder de nouveaux arrangements des morceaux restaurés. Pour cela, effectuez tout d'abord une restauration depuis le CD-R (manuel de prise en main, p. 98), puis convertissez les données au format du VSR-880 (Importation de morcaux, p.28).

Les données sauvegardées sur un VS-880 (fonction Archive Copy) peuvent être restaurées sur un VSR-880 (fonction Archive Extracted). Le VSR-880 ne peut cependant pas sauvegarder de nouvelles versions des morceaux restaurés. Pour cela, vous devez suivre la procédure Song Archive Extract (Extraction des données de jeu, p. 77), puis convertir les données extraites (Importation de morceaux, p. 28).

VS-880EX → VSR-880

Lorsque des disques durs internes utilisés par le VS-880EX sont installés sur le VSR-880, ou lorsque des disquettes Zip utilisées sur le VS-880EX sont insérées dans un lecteur Zip connecté au VSR-880, ceux-ci sont reconnus comme des disques initialisés. Le VSR-880 peut dès lors les utiliser pour la lecture de morceaux enregistrés sur un VS-880EX ou y créer de nouveaux morceaux. Le VSR-880 ne peut cependant pas éditer des morceaux enregistrés sur un VS-880EX, ni sauvegarder de nouvelles versions de ces morceaux. Si vous souhaitez éditer des données de jeu d'un VS-880EX avec un VSR-880, convertissez-les d'abord en données de jeu de VSR-880 (Importation de morceaux, p. 28).

Les données de jeu sauvegardées sur CD-R depuis un VS-880EX (Version 1.0 ou postérieure) peuvent être restaurées (fonction de restauration depuis un CD-R) sur le VSR-880. Le VSR-880 ne peut cependant pas éditer ou sauvegarder de nouveaux arrangements des morceaux restaurés. Pour cela, effectuez d'abord une restauration depuis le CD-R (Prise en main, p. 98), puis convertissez les données au format VSR-880 (Importation de morceaux, p. 28).

Les données sauvegardées sur le VS-880EX (fonction Archive Copy) peuvent être restaurées sur le VSR-880 (fonction Archive Extracted). Le VSR-880 ne peut cependant pas sauvegarder de nouvelles versions des morceaux restaurés. Pour cela, vous devez suivre la procédure Song Archive Extract (Extraction des données de jeu, p. 77), puis convertir les données extraites (Importation de morceaux, p. 28).

VS-1680 → VSR-880

Un disque utilisé par un VS-1680 (disque dur interne ou Zip) n'est reconnu comme disque initialisé que s'il a été initialisé avec une partition de 1 Go. Le VSR-880 peut alors créer de nouveaux morceaux sur ce disque, mais ne reconnaît pas les morceaux enregistrés sur le VS-1680.

MEMO

Même si le disque a été initialisé avec un réglage du paramètre "Partition" à "2000 Mo", le disque peut être utilisé

si sa partition utilise 1 Go ou moins (disquettes Zip, etc.).

Les données de jeu sauvegardées sur CD-R depuis le VS-1680 (Version 1.0 ou postérieure) peuvent être restaurées avec le VSR-880. Le VSR-880 ne peut cependant pas éditer ou sauvegarder de nouvelles versions des morceaux extraits. Pour cela, effectuez tout d'abord une restauration depuis le CD-R (Prise en main, p. 98), puis convertissez les données extraites au format VSR-880 (Importation de morceaux, p. 28).

Les données sauvegardées sur un VS-1680 (Version 1.0 ou postérieure) peuvent être restaurées (fonction Archive Extracted) sur le VSR-880. Le VSR-880 ne peut cependant pas sauvegarder ou éditer de nouvelles versions de ces morceaux. Pour cela, vous suivez la procédure d'extraction de données (p. 77), puis convertissez les données extraites au format VSR-880 (Importation de morceaux ; p. 28).

NOTE

Les noms des morceaux créés sur un VS-1680 et récupérés sur un CD-R, ou grâce à la fonction Song Archive Extract ne peuvent pas être affichés sur le VSR-880 (non reconnus).

VS-840 → VSR-880

Les disquettes Zip formatées sur un VS-840 (Version 1.0 ou EX) ne sont pas reconnues par le VSR-880.

Si vous souhaitez lire ou éditer un morceau créé sur un VS-840, vous devez auparavant convertir les données de jeu au format VSR-880 (Importation de morceaux, p. 28). Notez que seules les données de jeu et les données précisant sur quelles pistes elles ont été enregistrées peuvent être converties.

Utilisation d'un disque de VSR-880 sur un autre appareil

VSR-880 → VS-880

Un disque de VSR-880 (disque dur interne ou disquette Zip) est reconnu uniquement sur les partitions 0 à 3. **Les partitions 4 à 9 ne sont pas reconnues.**

Le VS-880 peut néanmoins créer de nouveaux morceaux sur ce disque. **Notez d'autre part, que le VS-880 ne peut pas reconnaître les morceaux sauvegardés sur un VSR-880.** Si vous souhaitez éditer des données de VSR-880, vous devez tout d'abord les convertir en données de jeu de VS-880 (Exportation de morceaux, p. 30).

Les données de jeu d'un VSR-880 sauvegardées sur un CD-R ne peuvent pas être restaurées sur un VS-880.

Les données de jeu d'un VSR-880 sauvegardées avec la procédure Archive Copy ne peuvent pas être restaurées avec un VS-880.

VSR-880 → VS-880EX

Sur un disque de VSR-880 (disque dur interne ou disquette Zip) seules sont reconnues les partitions 0 à 3. **Les partitions 4 à 9 ne sont pas reconnues.**

Le VS-880EX peut néanmoins être utilisé pour lire les morceaux enregistrés sur le VSR-880 ou créer de nouveaux morceaux. **Notez cependant que le VS-880EX ne peut pas éditer les morceaux sauvegardés sur un VSR-880 ni sauvegarder de nouvelles versions de ceux-ci.** Si vous souhaitez éditer les données de jeu d'un VSR-880 avec un VS-880EX, convertissez-les en données de VS-880EX (Exportation de morceaux, p. 30).

Les données de jeu de VSR-880 sauvegardées sur CD-R ne peuvent pas être restaurées avec un VS-880EX.

Les données de jeu du VSR-880, sauvegardées grâce à la fonction Archive Copy, ne peuvent pas être restaurées avec un VS-880EX.

VSR-880 → VS-1680

Un VS-1680 ne reconnaît que les partitions 0 à 7 d'un VSR-880 (disque dur interne ou disquette Zip). Les partitions **8 à 9 ne sont par reconnues.**

Le VS-1680 peut néanmoins lire les morceaux sauvegardés avec le VSR-880 et créer de nouveaux morceaux. Vous ne pouvez cependant pas utiliser le VS-1680 pour éditer les morceaux sauvegardés sur le VSR-880 ni sauvegarder de nouvelles versions de ceux-ci. Si vous souhaitez éditer les données de jeu d'un VSR-880, convertissez-les au format VS-1680 (Exportation de morceaux, p. 30).

Les données de jeu du VSR-880 sauvegardées sur CD-R ne peuvent pas être restaurées avec un VS-1680.

Les données de jeu du VSR-880 sauvegardées grâce à la fonction Archive Copy ne peuvent pas être restaurées avec un VS-1680.

VSR-880 → VS-840

Une disquette Zip utilisée par un lecteur connecté au VSR-880 est reconnue par le VS-840 (Version 1.0 ou EX)

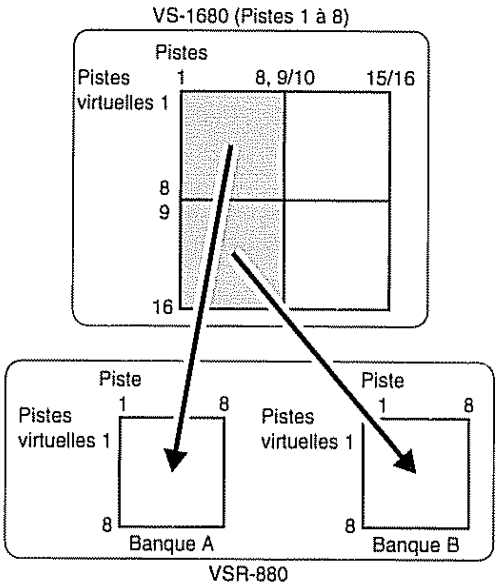
Si vous souhaitez lire ou éditer les morceaux d'un VSR-880 sur un VS-840, vous devez auparavant convertir les données du format VSR-880 au format VS-880 et les sauvegarder sur disquette Zip (fonction Song Export du VSR-880, p. 30). Vous devez ensuite convertir ces données de jeu au format VS-840 (fonction Song Convert du VS-840). Notez que seules les données de jeu et les données précisant sur quelles pistes elles ont été enregistrées peuvent être converties.

Compatibilité des données

Chargement des données d'un autre VS sur le VSR-880 (Song Import)

Le VSR-880 est capable de convertir les données créées sur un autre appareil de la série VS et de copier ces données dans un nouveau morceau sur son disque actif. Cette fonction porte le nom d'**importation de morceaux (Song Import)**.

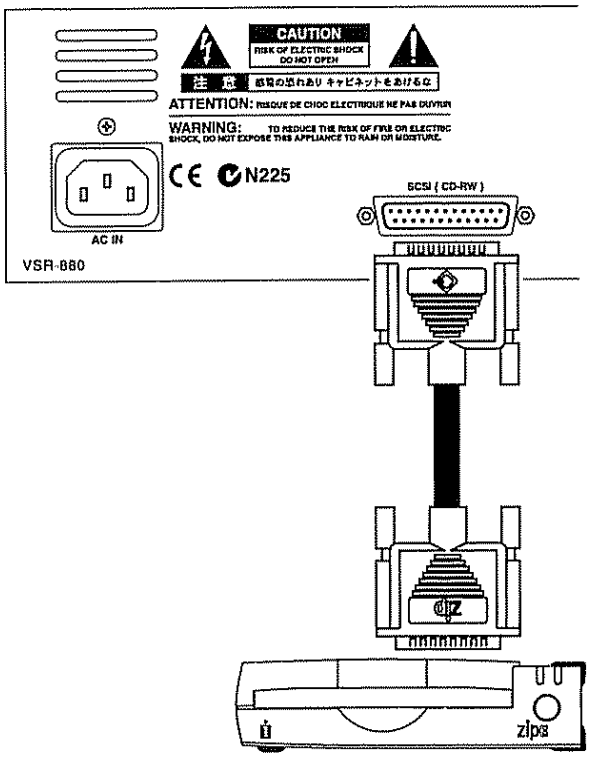
- Tous les réglages d'égalisation, de couplage stéréo, réglages système, de synchronisation des pistes, Mapping du tempo, les points de Locator, les marqueurs et les effets sont copiés.
- La fréquence d'échantillonnage et le mode d'enregistrement du morceau créé restent identiques à ceux du morceau original. L'importation n'est pas possible si le morceau original se trouve en mode d'enregistrement "LIV2" (VS-1680, VS-840).
- Si le morceau du VS-1680 se trouve en mode d'enregistrement "MTPro (MTP)" il est converti au format "VSR" et ses réglages d'égalisation sont perdus.
- Si vous souhaitez importer un morceau du VS-1680, précisez les pistes à importer (1–8 ou 9–16). Les pistes virtuelles (1–8) correspondant à ces pistes seront importées vers la banque A et les pistes virtuelles 9–16 correspondant à ces pistes vers la banque B du VSR-880.



- L'importation n'est pas possible si le disque actif ne dispose pas suffisament d'espace.

La procédure suivante vous indique comment convertir dans un format lisible par un lecteur Zip connecté à un VSR-880, un morceau copié depuis un autre VS. Si vous souhaitez convertir un morceau au format VSR-880 via la fonction Song Archive Extract, ou via la fonction CD-R Recovery, reprenez depuis l'étape 3.

1. Procédez à la connexion représentée ci-dessous :


CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR
WARNING: TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS APPLIANCE TO RAIN OR MOISTURE.
N225
AC IN
VSR-880
SCSI (CD-RW)
zipz

2. Insérez la disquette Zip contenant les données sauvegardées par l'autre VS.

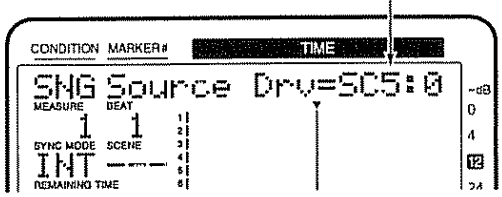
3. Sélectionnez le disque (disque dur) de destination.

4. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[SONG]**, jusqu'à ce que le message "Song Import ?" s'affiche à l'écran.

5. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

6. "Source Drv=" (support des données) s'affiche à l'écran. Sélectionnez le disque contenant les données à convertir à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Pour cet exemple, la disquette Zip : sélectionnez "SC5:0".

Disque source (dans l'exemple : une disquette Zip)



MEMO

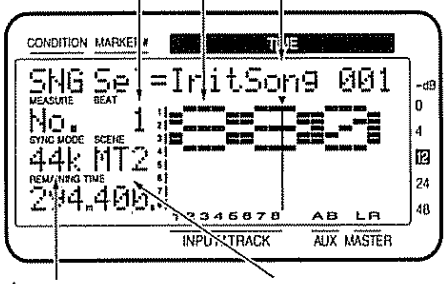
Pour les morceaux créés sur un autre modèle et sauvegardés sur le disque du VSR-880, sélectionnez "IDE:0" (en précisant le numéro de la partition souhaitée).

7. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].

8. "Sel=" s'affiche à l'écran. Sélectionnez le morceau à convertir à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

Type du morceau (dans l'exemple, un morceau de VS-880)

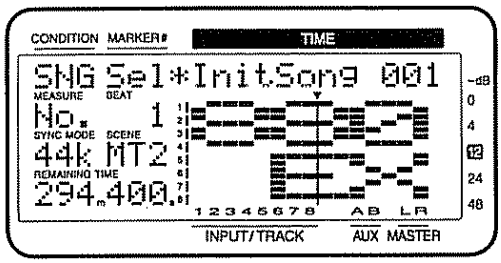
Numéro du morceau | Nom du morceau



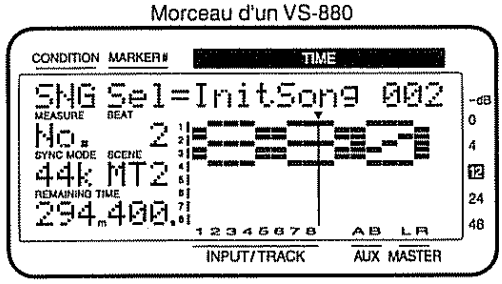
Échantillonnage | Mode d'enregistrement

L'appareil distingue plusieurs types de morceaux (ceux des VS-880, VS-1680 ou VS-880EX).

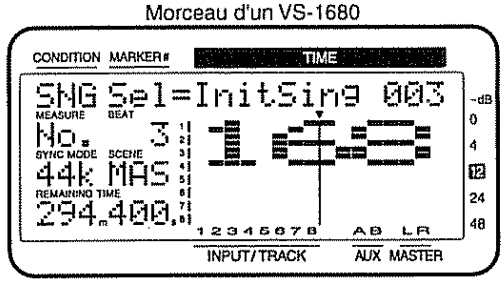
Morceau d'un VS-880EX



Morceau d'un VS-880



Morceau d'un VS-1680



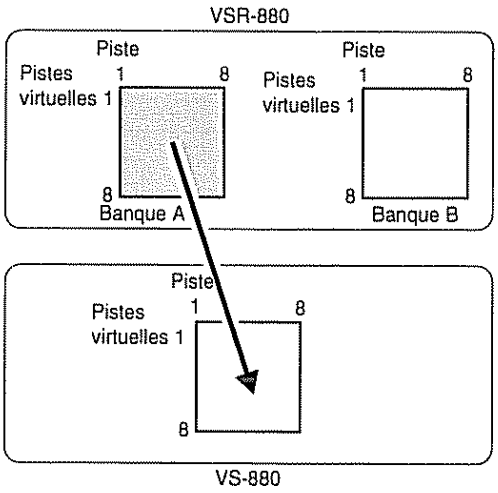
9. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Un message de confirmation s'affiche à l'écran.
   - **9-1.** Le message "Target Trk=" s'affiche à l'écran lorsque vous importez un morceau d'un VS-1680.
   - **9-2.** Sélectionnez les pistes (1–8 ou 9–16) à importer à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **[ENT/YES]**.
10. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. "STORE Current?" : (Sauvegarder le morceau courant ?) s'affiche à l'écran.
11. Si vous souhaitez sauvegarder le morceau courant, appuyez sur **[ENT/YES]** ; sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]**. **Si vous avez sélectionné le morceau de démonstration, appuyez sur [EXIT/NO].**
12. Une fois le morceau importé, revenez en mode de lecture. Le morceau converti au format VSR-880 devient le morceau courant.

Conversion des données de jeu du VSR-880 pour une utilisation sur un autre VS (Song Export)

Vous pouvez convertir le morceau courant pour qu'il soit exploitable par un autre appareil de la série VS et le copier comme un nouveau morceau sur un lecteur Zip connecté au port SCSI du VSR-880. Cette fonction porte le nom **d'exportation de morceaux (Song Export)**.

NOTE

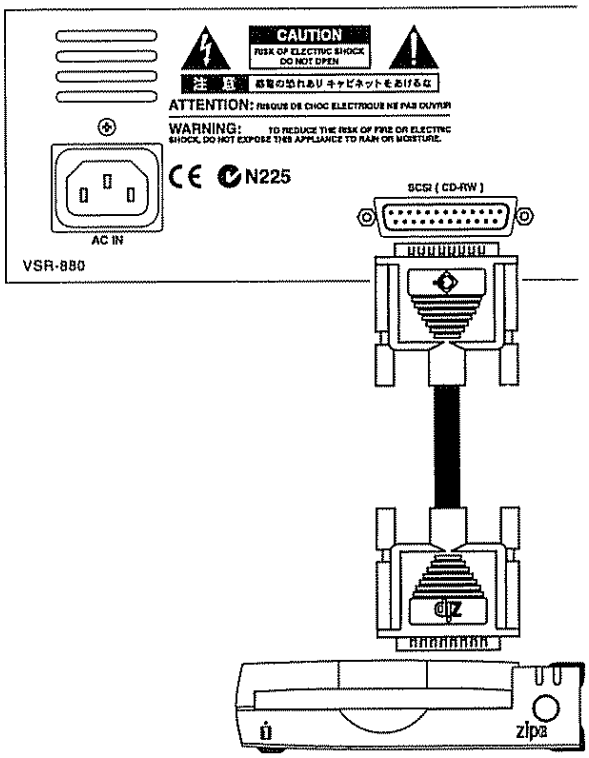
Lorsque vous exportez un morceau vers un VS-880, seules les pistes virtuelles de la banque A (pistes 1–8, pistes virtuelles 1–8) sont copiées. Il vous faut donc copier auparavant les données contenues dans la banque B vers la banque A à l'aide de la fonction de report de pistes ("Track Exchange", p. 92).



- Toutes les données de jeu, y-compris les réglages de mixage comme l'égalisation et le couplage stéréo ainsi que les réglages système comme la synchronisation des pistes, le mapping du tempo, les points de Locator, les marqueurs, les réglages d'effets et autres sont copiés.
- La fréquence d'échantillonnage et le mode d'enregistrement restent identiques à ceux du morceau original. Les morceaux enregistrés en mode "CDR" ne peuvent pas être exportés.
- Les morceaux du VSR-880 enregistrés en mode "VSR" sont convertis en mode "MTP" lorsqu'ils sont importés sur un VS-1680.
- L'exportation est impossible si le disque de destination de la conversion ne dispose pas d'assez d'espace.

Le chapitre suivant vous indique comment convertir un morceau du VSR-880 afin qu'il soit utilisable sur un autre appareil de la série VS (dans cet exemple, un VS-880), puis comment le sauvegarder sur une disquette Zip. Si vous souhaitez simplement sauvegarder des données de jeu sous forme de dossier d'archive, ou sur CD-R une fois les données converties (et sauvegardées sur le disque dur interne) passez directement à l'étape 3.

1. Procédez aux connexions suivantes :



2. Insérez une disquette dans le lecteur Zip.

3. Sélectionnez le morceau à convertir (manuel de prise en main, p. 24).

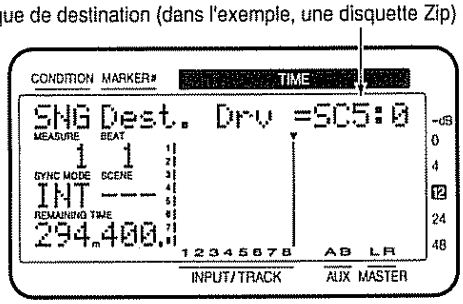
4. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[SONG (◀◀)]**, jusqu'à ce que le message "Song Export ?" s'affiche à l'écran.

5. Appuyez sur **[ENT/YES]**.

6. "Save As =" s'affiche à l'écran. À l'aide de la molette **TIME/VALUE**, sélectionnez le format de VS dans lequel vous souhaitez convertir le morceau et appuyez sur le bouton **PARAMETER[▶▶]**.

7. "Dest. Drv=" (Destination de la sauvegarde) s'affiche à l'écran. Sélectionnez le disque sur lequel vous souhaitez sauvegarder les données converties à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Exemple : pour sauvegarder les données sur une disquette Zip, sélectionnez "SC5: 0".

Disque de destination (dans l'exemple, une disquette Zip)



MEMO

Si vous souhaitez sauvegarder le morceau d'un appareil de la série VS sur le disque dur d'un VSR-880, sélectionnez "IDE:0" (en précisant le numéro de la partition).

8. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Un message de confirmation s'affiche à l'écran.

9. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton **[ENT/YES]**. Le message "STORE Current?" (Sauvegarder le morceau courant ?) s'affiche à l'écran.

10. Si vous souhaitez sauvegarder le morceau courant, appuyez sur **[ENT/YES]** ; sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]**. **Si vous avez sélectionné le morceau de démonstration, appuyez sur [EXIT/NO]**.

11. Une fois l'exportation effectuée, revenez en mode de lecture.

Opérations élémentaires

Ce chapitre détaille les opérations élémentaires liées à l'utilisation du VSR-880 ; dont l'enregistrement et l'édition. Lisez ce chapitre avec attention.

NOTE

Les explications données dans ce manuel sont étayées par des illustrations représentant les informations affichées à l'écran. Notez cependant, que ces captures d'écran peuvent ne pas correspondre avec celles de votre appareil si vous procédez à une mise à jour de votre système.

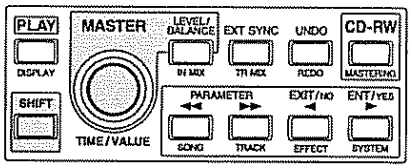
Position Time Code

Votre position de lecture est affichée à l'écran sous la forme d'un Time code SMPTE. La mesure, le temps et le numéro du marqueur courant sont également indiqués. La procédure suivante vous permet de changer de position de Time Code.

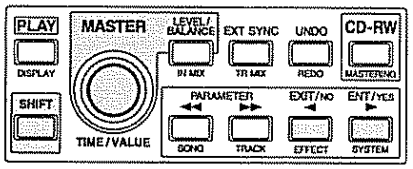
Time Code SMPTE (p. 149)

Déplacement par images (Frame)

- Pour vous déplacer par pas de 1 image, utilisez la molette **TIME/VALUE**.
- Pour vous déplacer par pas de 10 images, gardez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et utilisez la molette **TIME/VALUE**.



- Pour vous déplacer par pas d'environ 1/10 d'image, appuyez sur [►], jusqu'à ce que "←" s'affiche à l'écran. L'affichage "par image" passe en affichage "par sous-image" (approximativement 1/100 d'image). Utilisez ensuite la molette **TIME/VALUE**. Pour revenir en affichage "par image", appuyez sur [◄].
- Pour vous déplacer par pas d'environ 1/100 d'image, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et utilisez la molette **TIME/VALUE**.



Déplacement par Mesure/temps

Le champ MEASURE de l'écran indique le numéro de la mesure actuelle ; le champ BEAT indique quant à lui le temps actuel. Pour obtenir davantage de détails sur le réglage de la mesure, du temps et sur leur relation avec le morceau, reportez-vous au chapitre "Activation du métronome" (p. 40).

- Pour vous déplacer par pas de 1 mesure : Utilisez les boutons [◄] ou [►] pour déplacer le curseur dans le champ MEASURE et utilisez le molette **TIME/VALUE**.
- Pour vous déplacer par unités de temps : Utilisez les boutons [◄] ou [►] pour déplacer le curseur dans le champ BEAT et utilisez la molette **TIME/VALUE** pour procéder au réglage.

MEMO

La mention "+" devant la section du temps indique que cette référence temporelle n'est pas située au début du temps/mesure. Lorsque l'indication correspond au début du temps/mesure, l'indication "+" disparaît.

Déplacement en début/fin de prise

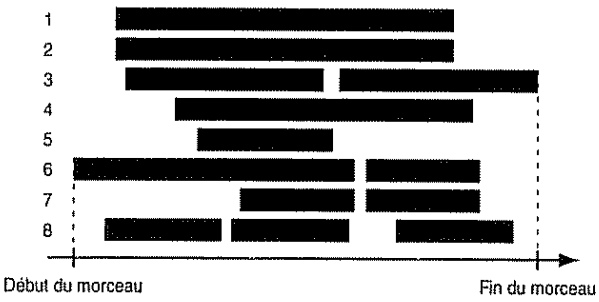
Vous pouvez vous déplacer directement depuis n'importe quelle piste virtuelle de la piste sélectionnée jusqu'au début ou jusqu'à la fin du morceau courant. Pour cela, suivez la procédure suivante.

Pour vous rendre au début du morceau :

Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[SONG TOP (REW)]**.

Pour vous rendre à la fin du morceau :

Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[SONG END (FF)]**.



Mémorisation d'un repère

Le VSR-880 offre deux méthodes pour marquer les sections d'un morceau que vous souhaitez ré-enregistrer ou ré-écouter : La fonction Locator et la fonction Marker. Utilisez la fonction la plus appropriée à votre situation

Fonction Locator :

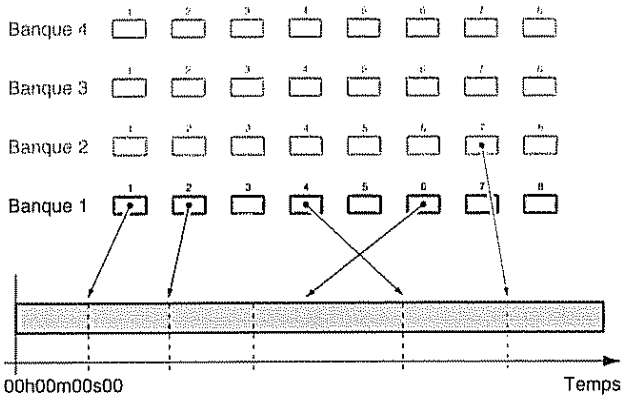
Mémorisez des points de "locator", ou positions temporelles avec les boutons **LOCATOR** ([1]–[8]) de la face avant. Une simple pression sur un de ces boutons vous amène immédiatement jusqu'au point correspondant. Vous disposez de quatre banques par bouton soit au total 32 (8 x 4) points de Locator.

Fonction Marker :

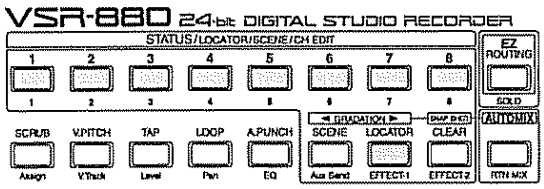
Vous pouvez disposer jusqu'à 1000 marqueurs (000–999) les uns à la suite des autres sur chaque morceau. Ces marqueurs peuvent être associés à des automations de mixage (p. 68), une piste de synchronisation est également disponible (p. 124).

Utilisation des points de Locator

Les positions de Time Code sont sauvegardées avec les boutons **LOCATOR** ([1]–[8]) de la face avant du VSR-880. Huits positions sont donc associées à ces boutons, vous permettant d'accéder directement aux Time Code correspondants. Vous disposez par ailleurs de quatre banques par bouton soit au total 32 (8 x 4) points de Locators. Les points de Locator peuvent par exemple définir les sections à répéter pour un enregistrement en boucle ou les points de début et de fin d'un enregistrement en Punch-In.



Mémorisation d'un point de Locator



MEMO

Cette fonction est disponible lors de l'enregistrement, de la lecture ou lorsque le morceau est arrêté.

1. Placez-vous où vous souhaitez insérer le Locator.
2. Appuyez sur **[LOCATOR]**. Le témoin s'allume.
3. Appuyez sur un bouton **[1]–[8]** (éteint). Si vous souhaitez placer le Locator 1, appuyez sur **[1]**. Une fois le point de Locator placé, le témoin correspondant s'allume.
4. Appuyez une nouvelle fois sur **[LOCATOR]**, le témoin LOCATOR s'éteint. Si vous souhaitez annuler cette procédure, appuyez sur **[LOCATOR]** avant l'étape 3.

Déplacement sur un point de Locator

1. Appuyez sur **[LOCATOR]**. Le témoin s'allume.
2. Appuyez sur **[1]–[8]** correspondant au point de Locator auquel vous souhaitez accéder. Si vous souhaitez vous placer sur le point de Locator 1, appuyez sur **[1]**.
3. Appuyez une nouvelle fois sur **[LOCATOR]**. Le témoin LOCATOR s'éteint. Si vous souhaitez annuler cette procédure, appuyez sur **[LOCATOR]** avant l'étape 3.

Changement de banque de Locator

1. Maintenez le bouton **[LOCATOR]** enfoncé. Le numéro de la banque de Locator actuelle est indiqué par le message "Locate Bank = 1" (le numéro indiqué est celui de la banque). Le témoin Locator [1]–[8] correspondant à la banque de Locator actuelle se met à clignoter.
2. Gardez le bouton [LOCATOR] enfoncé et appuyez sur le bouton **LOCATOR** ([1]–[4]) correspondant au numéro de banque que vous souhaitez charger.

MEMO

Le bouton **[LOCATOR]** permet d'activer le mode Locator et de changer de banque. Si vous ôtez votre doigt du bouton sans avoir changé de banque, l'affichage peut changer.

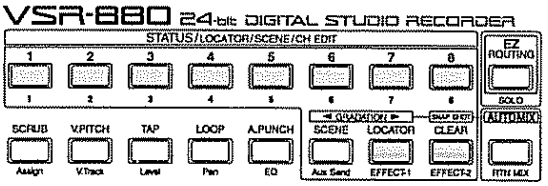
3. Relâchez le bouton **[LOCATOR]**.
4. Mémorisez le point de Locator en suivant la procédure indiquée plus haut.

Réglages fins du placement des points de Locator

1. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** + **[LOCATOR]**.
2. À l'aide des boutons **PARAMETER** [◀◀] ou [▶▶], sélectionnez "LOC Loc*" (l'astérisque correspond au point de Locator à déplacer).
3. Déplacez le point de Locator dont vous souhaitez modifier le Time Code :
   3-1. Appuyez sur le bouton **[LOCATOR]**.
   3-2. Appuyez sur un bouton **[1]–[8]** (il s'allume).
4. Choisissez un Time Code à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

5. Une fois les réglages effectués, appuyez sur le bouton **[PLAY(DISPLAY)]**. Revenez en mode de lecture.

Effacement des positions mémorisées



1. Appuyez sur le bouton **[LOCATOR]**. Le témoin LOCATOR s'allume.
2. Maintenez le bouton **[CLEAR]** enfoncé et appuyez sur le bouton **LOCATOR** ([1]–[8]) correspondant au point à effacer. Si vous souhaitez effacer le point de Locator 1, appuyez simultanément sur **[CLEAR]** et **[1]**.
3. Appuyez une nouvelle fois sur **[LOCATOR]**. Le témoin LOCATOR s'éteint. Pour interrompre la procédure, appuyez sur **[LOCATOR]** avant l'étape 2.

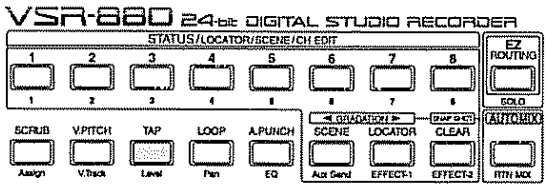
Utilisation des marqueurs

En plus des points de Locator, vous pouvez placer jusqu'à 1000 marqueurs par séquence. Ces marqueurs vous permettent de repérer les sections d'un morceau à répéter en boucle pour l'enregistrement ou pour indiquer le début/la fin de l'enregistrement en Punch-In.

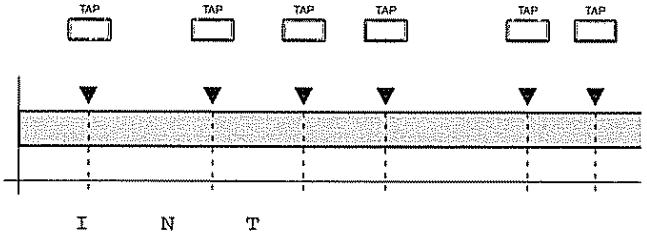
NOTE

L'intervalle minimum entre deux marqueurs est de 0,1 s.

Marquage d'une position temporelle

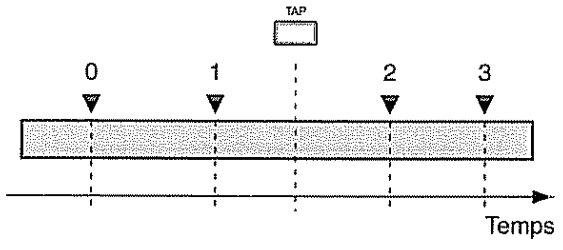


1. Lorsque vous appuyez sur le bouton **[TAP]**, un marqueur est placé sur le Time Code courant. Cette opération peut être effectuée pendant la lecture, l'enregistrement ou lorsque le morceau est arrêté.

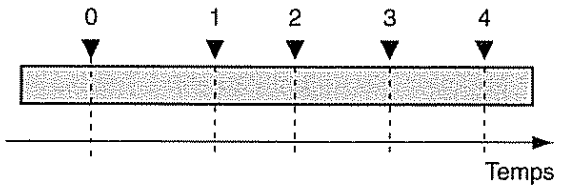


Note relative aux numéros de marqueurs

Un numéro de 000 à 999 est affecté chronologiquement à chaque marqueur. Cela signifie que lorsque vous ajoutez un marqueur entre deux marqueurs déjà placés, les numéros des marqueurs suivants sont incrémentés.

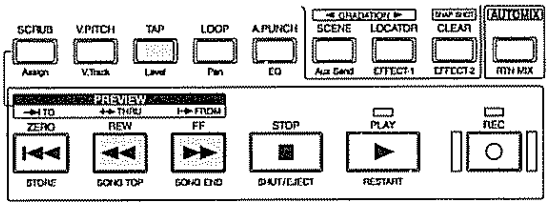


Avant l'insertion du marqueur

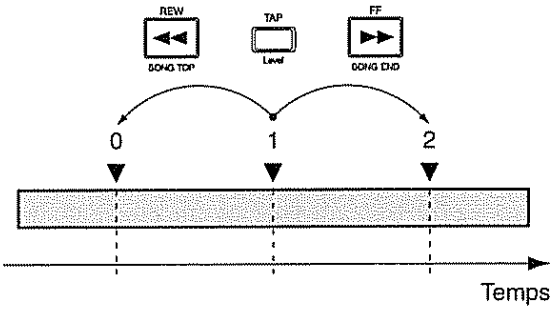


Après l'insertion du marqueur

Déplacement sur les marqueurs (1)



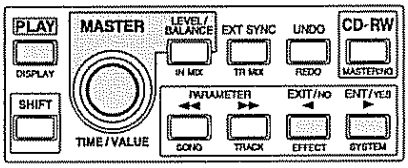
1. Pour vous placer sur le marqueur précédent le plus proche, appuyez sur le bouton **[TAP] + [REW]**. Vous vous déplacez par pas de un marqueur à chaque pression sur ces boutons. À l'inverse, appuyez sur **[TAP] + [FF]** pour vous placer sur le marqueur suivant.



Affichage des marqueurs

Le numéro du marqueur courant est affiché à l'écran. Si aucun marqueur ne correspond à cette position, c'est le numéro du marqueur précédent le plus proche qui est indiqué. "—" s'affiche à l'écran si aucun marqueur n'est associé au morceau courant. "***" s'affiche, si des marqueurs sont placés dans le morceau mais que la position courante est antérieure à ces marqueurs.

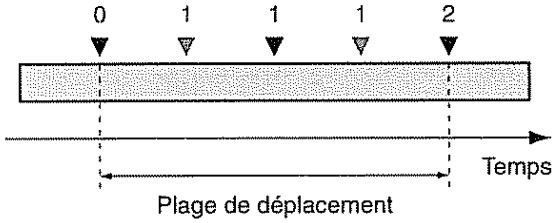
Déplacement sur les marqueurs (2)



1. Appuyez sur le bouton **[PLAY(DISPLAY)]**.
2. Le numéro du marqueur courant est indiqué dans le champ "MARKER". Utilisez les boutons [◄] ou [►] pour placer le curseur dans le champ MARKER.
3. Choisissez un marqueur avec la molette **TIME/VALUE**.

Réglages fins des positions repérées

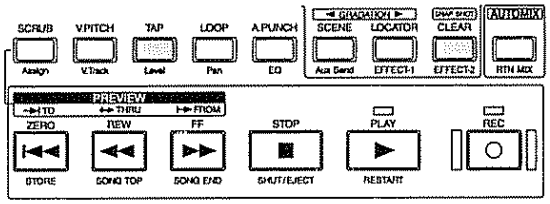
1. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)] + [LOCATOR]**.
2. Appuyez à plusieurs reprises sur **PARAMETER** [◄◄] jusqu'à ce que le message "LOC ***" s'affiche à l'écran (*** correspond au numéro du marqueur à modifier).
3. Sélectionnez le marqueur à déplacer à l'aide des boutons **[TAP] + [FF]** ou **[TAP] + [REW]**.
4. Placez le marqueur à l'endroit souhaité à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. La nouvelle position du marqueur doit être comprise entre le marqueur précédent et le marqueur suivant.



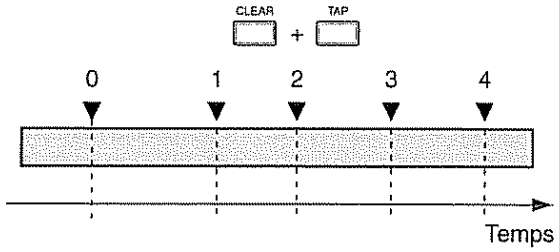
5. Une fois les réglages effectués, appuyez sur le bouton **[PLAY(DISPLAY)]** ; l'appareil revient en mode de lecture.

Suppression des marqueurs

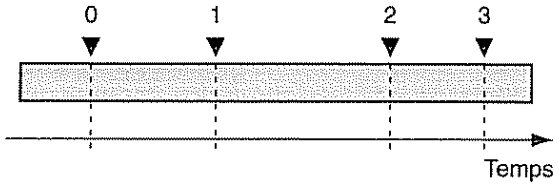
L'utilisation des marqueurs vous permet de vous déplacer sur les morceaux. Un trop grand nombre de marqueurs rend cependant plus difficile la localisation d'un point particulier ; pensez par conséquent à effacer les marqueurs inutiles.



1. Placez-vous sur le marqueur à effacer.
2. Maintenez le bouton **[CLEAR]** enfoncé et appuyez sur **[TAP]**. Le marqueur est effacé. Les marqueurs suivants sont décalés d'un pas.



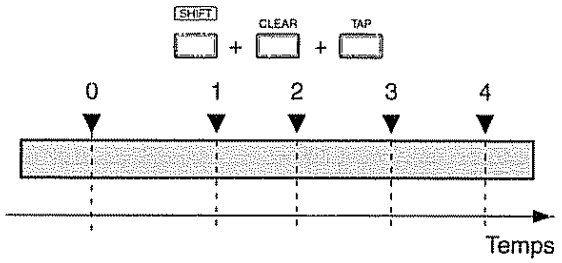
Avant l'effacement du marqueur



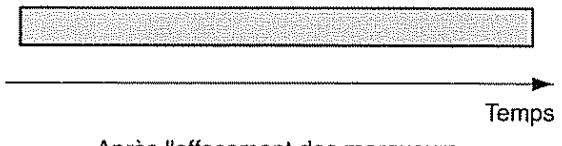
Après l'effacement du marqueur

Suppression de tous les marqueurs

1. Maintenez les boutons **[CLEAR]** et **[TAP]** enfoncés quelques instants.
2. "Clear ALLMarker ?" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez effacer tous les marqueurs, appuyez sur **[ENT/YES]**. Pour interrompre cette procédure, appuyez sur **[EXIT/NO]**.



Avant l'effacement des marqueurs



Après l'effacement des marqueurs

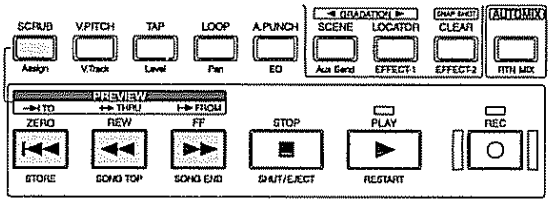
Techniques d'aperçu (fonction Preview)

Lors de l'édition d'un morceau, il est nécessaire de pouvoir localiser certains points précis : le point de départ du morceau, le point culminant du morceau lors de l'utilisation d'un Punch-In automatique ainsi que dans d'autres situations d'édition. Pour ces applications particulières, vous pouvez définir la plage temporelle (avant ou après le Time Code actuel) à écouter en visualisant votre position à l'écran. Cette fonction porte le nom de **Preview**.

Vous disposez de quatre boutons Preview, ayant chacun une fonction particulière. Utilisez chaque bouton en fonction de l'usage que vous souhaitez en faire.

Utilisation des paramètres [TO], [THRU] ou [FROM]

Vous disposez d'une plage de 1 à 10 secondes (avant ou après le point actuel), pour définir les portions à écouter.

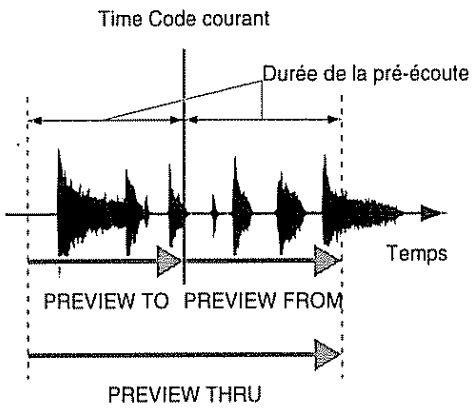


1. Appuyez sur **[STOP]** (le morceau est arrêté).
2. Appuyez sur **[SCRUB]**. Le témoin SCRUB s'allume.
3. Appuyez sur **PREVIEW**.

[TO (ZERO)]
Un aperçu est affiché, sur la période de temps précisée, jusqu'au Time Code courant (bouton Preview To).

[THRU (REW)]
Un aperçu est affiché, sur la période de temps précisée avant et après le Time Code courant (lequel est par conséquent placé au centre de la portion jouée (bouton Preview Thru).

[FROM (FF)]
Un aperçu est affiché, sur la période de temps précisée, à partir du Time Code courant (bouton Preview From).



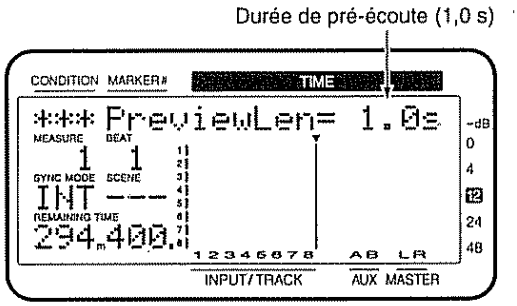
4. Appuyez sur **[SCRUB]**. Le témoin SCRUB s'éteint.

Détermination du début d'un son (exemple)

1. Maintenez le bouton **[STOP]** enfoncé et appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) de la piste à écouter. Le témoin STATUS s'allume en vert.
2. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture.
3. Laissez en lecture jusqu'au point recherché et appuyez sur **[STOP]** pour interrompre la lecture.
4. Appuyez sur **[SCRUB]**. Le témoin SCRUB s'allume.
5. Appuyez sur **[TO (REW)]** et **[FROM (FF)]**. Le morceau est joué avant et après la position de Time Code courant. Déterminez si le son recherché commence avant ou après la position de Time Code courante.
6. À l'aide de la molette **TIME/VALUE**, déplacez le point courant de façon à pouvoir entendre le début du son recherché lorsque vous appuyez sur **[TO (REW)]**.
7. Utilisez enfin la molette **TIME/VALUE** pour vous placer précisément de façon à ce que le son recherché soit joué au moment où vous appuyez sur **[FROM (FF)]**.
8. Vous pouvez maintenant accéder directement au début du son. Placez un marqueur (p. 34) sur le Time Code courant et sauvegardez-le sous la forme d'un point de Locator (p. 33) pour pouvoir y revenir par la suite.
9. Appuyez sur **[SCRUB]** ; Le témoin SCRUB s'éteint.

Réglage de la durée de pré-écoute

1. Appuyez sur [SCRUB] ; Le témoin SCRUB s'allume.
2. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **PREVIEW** ([TO], [THRU] ou [FROM]).
3. Réglez la durée de la lecture (1,0 à 10,0 secondes) à l'aide de la molette TIME/VALUE.



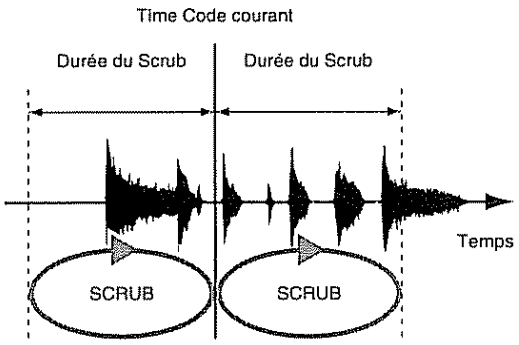
4. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** ; vous revenez en mode de lecture.

Utilisation de la fonction [SCRUB]

Cette fonction est utilisée pour répéter la lecture du morceau avant et après un point désigné sur une piste pour une durée plus précise (25 à 100 ms).

1. Appuyez sur **[STOP]** (le morceau est arrêté).
2. Appuyez sur le bouton **[SCRUB]**. Le témoin SCRUB s'allume. La portion précisée est lue en boucle. Le temps de lecture (25 à 100 ms) est plus court que celui de la fonction de pré-écoute. Lorsque le témoin SCRUB est allumé, appuyez sur les boutons suivants :

[SHIFT] + [1]–[8]	Détermine la piste à lire.
[TO (REW)]	Le morceau est lu en boucle jusqu'au point indiqué.
[FROM (FF)]	Le morceau est lu en boucle à partir du point indiqué.



Détermination du début d'un son (exemple)

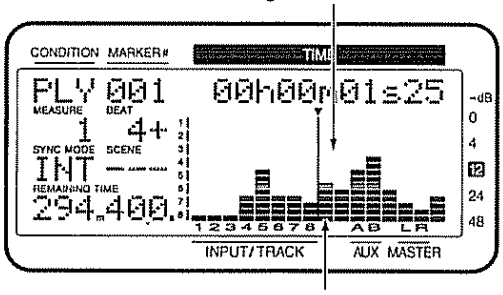
1. Maintenez le bouton **[STOP]** enfoncé et appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) des pistes à écouter. Le témoin STATUS s'allume en vert.
2. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture.
3. Laissez en lecture jusqu'au point recherché et appuyez sur **[STOP]** pour interrompre la lecture.

4. Apppuyez sur **[SCRUB]**. Le témoin SCRUB s'allume et le morceau défini est mis en lecture. Appuyez sur **[TO (REW)]** ou sur **[FROM (FF)]** pour choisir entre le champ situé avant et le champ situé après le Time Code courant.

5. Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez utiliser la fonction Scrub à l'aide des boutons **[SHIFT]** + **[1]–[8]**.

6. Si vous avez choisi **[TO (REW)]** à l'étape 4, utilisez la molette **TIME/VALUE** de façon à ce que le début du son soit audible sur la plage choisie. Si vous avez choisi **[FROM (FF)]** à l'étape 4, utilisez la molette **TIME/VALUE** pour vous placer au tout début du son. Le son joué est affiché comme une forme d'onde.

Affichage de la forme d'onde



Clignotement (Durée du Scrub)

7. Vous pouvez à présent déterminer le début d'un son. Appuyez sur **[SCRUB]**. Le témoin SCRUB s'éteint.

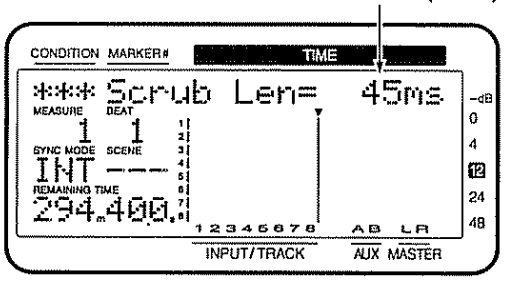
8. Sauvegardez le Time code courant à l'aide d'un marqueur (p. 34) ou d'un point de Locator (p. 33), de façon à pouvoir y accéder instantanément par la suite.

Réglage de la durée du Scrub

1. Maintenez le bouton **[SCRUB]** enfoncé. La durée du Srub ("Scrub Length") s'affiche à l'écran.

2. Réglez la durée de la lecture (25 à 100 ms) en mode Scrub à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

Durée du Scrub (45 ms)



Durée du Scrub - Scrub Lenght

Ce paramètre détermine le temps de lecture (25 à 100 ms) lorsque le bouton **[SCRUB]** est enfoncé.

3. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

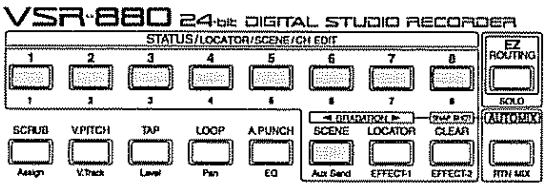
Sauvegarde des paramètres de mixage

Le VSR-880 vous permet d'enregistrer jusqu'à 8 groupes de réglages définissant les paramètres de mixage de vos morceaux. Ces scènes peuvent être rechargées instantanément par simple pression sur un bouton. Un ensemble de réglages porte le nom de **scène**. Une scène inclut non seulement les réglages de niveau et de panoramique mais également les affectations, les réglages des pistes virtuelles (les pistes sur lesquelles elles sont enregistrées) et les effets. Cette fonction permet de comparer facilement différents réglages de volume, de panoramique, d'égalisation et autres durant la phase de pré-mixage.

MEMO

Les effets ne sont pas disponibles si la VS8F-2 n'est pas installée (p. 98).

Sauvegarde d'une scène



1. Appuyez sur **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'allume.

2. Appuyez sur le bouton **[1]–[8]** dont le témoin n'est pas allumé. Pour cet exemple, appuyez sur **[1]**.

3. Appuyez de nouveau sur **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'éteint. Si vous souhaitez interrompre cette procédure, appuyez sur **[SCENE]** avant l'étape 2.

Chargement d'une scène

1. Appuyez sur le bouton **[STOP]**.

NOTE

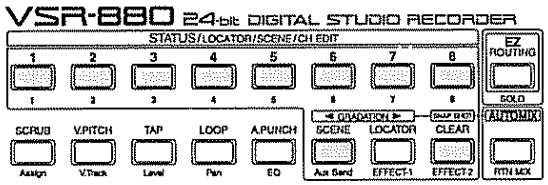
Vous ne pouvez pas sélectionner une scène pendant l'enregistrement ou la lecture.

2. Appuyez sur **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'allume.

3. Appuyez sur le bouton **[1]–[8]** dont le témoin est allumé. Dans cet exemple, nous souhaitons charger la scène 1, donc appuyez sur **[1]**.

4. Appuyez sur **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'éteint. Pour interrompre la procédure, appuyez sur **[SCENE]** avant l'étape 3.

Suppression d'une scène



1. Appuyez sur **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'allume.
2. Maintenez le bouton **[CLEAR]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[1]–[8]** correspondant à la scène que vous souhaitez effacer. Pour effacer les réglages de mixage de la scène 1, maintenez le bouton **[CLEAR]** enfoncé et appuyez sur **[1]**.
3. Appuyez une nouvelle fois sur **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'éteint. Pour interrompre cette procédure, appuyez sur le bouton **[SCENE]** avant l'étape 3.

Changement de la hauteur pendant la lecture (fonction Vari-Pitch)

Lorsque vous enregistrez un ensemble, tous les instruments s'accordent normalement sur un instrument dont l'accordage est stable (un piano acoustique par exemple). Cependant, il est parfois nécessaire d'enregistrer un piano acoustique sur un enregistrement existant. Dans ce cas, un réglage est nécessaire si la hauteur de l'enregistrement est différente de celle du piano acoustique.

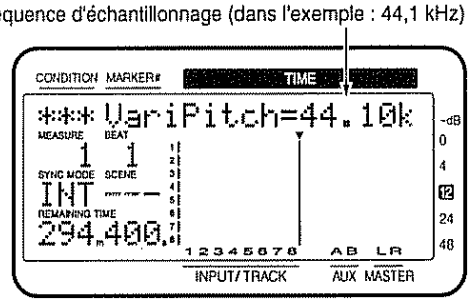
En modifiant la vitesse de lecture de l'enregistreur, il vous est possible de changer la hauteur des notes jouées pour qu'elles concordent en hauteur avec les instruments que vous souhaitez enregistrer. Cette fonction est nommée **Vari-Pitch**. Le Vari-Pitch peut non seulement être utilisé pour compenser les différences de hauteur, mais aussi pour produire des effets spéciaux. La procédure suivante vous indique comment utiliser la fonction Vari-Pitch.

NOTE

Lorsque la fonction **Vari-Pitch** est réglé sur "ON", jusqu'à 4 pistes peuvent être enregistrées simultanément et jusqu'à 8 pistes peuvent être lues simultanément.

1. Maintenez le bouton **[V.PITCH]** enfoncé. La fréquence d'échantillonnage s'affiche à l'écran.

Fréquence d'échantillonnage (dans l'exemple : 44,1 kHz)

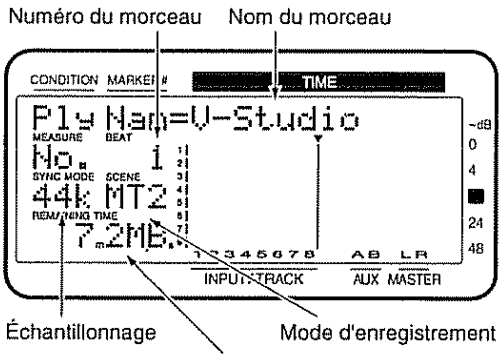


2. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture du morceau.
3. À l'aide de la molette **TIME/VALUE**, modifiez la hauteur pendant que le morceau est lu. Remettez le morceau en lecture pour constater la variation de hauteur de note.
4. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture. La fonction est activée ou désactivée à chaque pression sur le bouton **[V.PITCH]**. Lorsque la fonction VARI PITCH est activée, le témoin VARI PITCH est allumé.

Taille d'une performance enregistrée

La procédure suivante vous indique comment consulter le nom, le numéro, la fréquence d'échantillonnage, le mode d'enregistrement et la taille d'un morceau

1. Arrêtez la lecture du morceau (appuyez sur **[STOP]** si le morceau est en lecture)
2. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.
3. Maintenez le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** enfoncé et appuyez sur **[SONG (◄◄)]**. Les informations relatives au morceau s'affichent à l'écran.



MEMO

La taille du morceau est affichée en Mo (1 Mo = 1,000,000 octets). La valeur indiquée est une approximation.

Utilisation du métronome

Quelle que soit la précision de jeu du musicien, l'écoute d'un enregistrement révèle parfois des erreurs de rythme et de tempo. Le VSR-880 dispose à cet effet d'un métronome (piste spéciale) qui peut être activé à un tempo déterminé. L'écoute du métronome, vous permet d'enregistrer votre morceau avec une plus grande précision. Par ailleurs, le métronome, en vous permettant de préciser les segments d'un morceau pour l'édition par mesure ou par temps, vous permet d'éditer vos morceaux de façon plus harmonieuse.

Le tempo du métronome peut être contrôlé par l'horloge MIDI du Tempo Map ou de la piste de sychro. Lorsque vous souhaitez utiliser cette fonction, pensez à régler avant tout le Tempo Map (p. 122) ou la piste de synchro (p. 120). Lorsque vous créez un nouveau morceau, le réglage par défaut du Tempo Map est un rythme 4/4 et de tempo 120.

NOTE

Le signal du métronome est envoyé vers la sortie MASTER OUTPUT 1–2. Si le paramètre Direct Out (p. 87) est activé, le signal du métronome est inaudible.

Utilisation du métronome pendant l'enregistrement

Le métronome est activé lorsque l'enregistrement ou la lecture commencent. Cependant vous pouvez utiliser le décompte de façon à vous familiariser avec le tempo avant le début de l'enregistrement. Dans ce cas, n'enregistrez pas les premières mesures.

Le métronome a pour but unique de vous aider à garder un rythme stable.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER [►►]**, jusqu'à ce que le message "SYS Gen.=" s'affiche à l'écran.

4. Faites tourner la molette **TIME/VALUE**

Gen. (générateur)

Ce paramètre détermine l'horloge MIDI de référence du métronome. Sélectionnez "MIDIclk" si vous souhaitez utiliser le Tempo Map et "SyncTr" si vous souhaitez utiliser la piste de synchronisation.

Off : L'horloge MIDI n'est pas transmise.

MTC : Le Time Code MIDI est transmis (le métronome est inaudible).

MIDIclk : L'horloge MIDI du Tempo Map est transmise.

SyncTr : L'horloge MIDI de la piste de synchronisation est transmise.

R-BUS : Le Time Code MIDI est transmis via le port R-BUS (le métronome n'est pas audible).

5. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM]**, jusqu'à ce que le message "SYS System PRM ?" s'affiche à l'écran.

6. Appuyez sur les boutons **[ENT/YES]**.

7. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **PARAMETER [▶▶]**, jusqu'à ce que le message "SYS MetroOUT=" s'affiche à l'écran.

8. Utilisez ensuite la molette **TIME/VALUE**.

MetroOUT (sortie métronome)

Détermine la sortie du signal du métronome. Dans cet exemple, sélectionnez "INT". Sélectionnez "Off" pour interdire tout réglage du métronome.

Off : Le signal du métronome n'est envoyé vers aucune sortie

INT : Le signal du métronome est envoyé vers la sortie MONITOR.

MIDI : Le signal du métronome est transmis via la sortie MIDI OUT.

9. Procédez aux réglages avec les boutons **PARAMETER [◀◀], [▶▶]** et de la molette **TIME/VALUE** :

MetroLevel (niveau du métronome)

Détermine le niveau du signal (0 à 127) du métronome.

MetroMd (mode du métronome)

Détermine quand doit être joué le son du métronome.

Rec Only : Le métronome est joué uniquement pendant l'enregistrement.

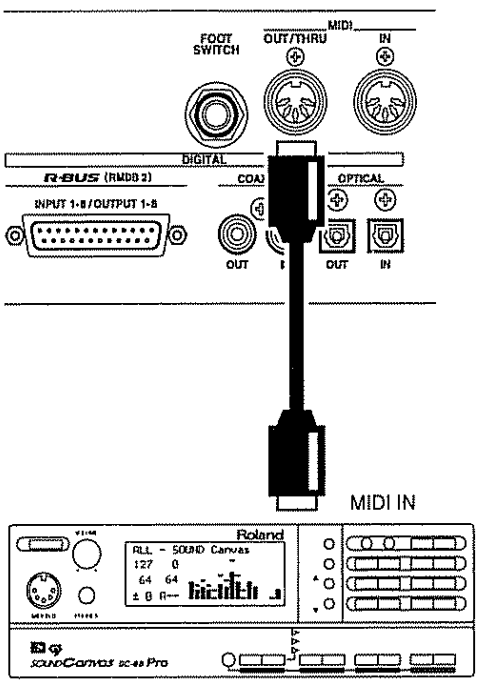
Rec&Play : Le métronome est joué pendant l'enregistrement et la lecture.

10. Le métronome est à présent configuré, appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** pour renvenir en mode de lecture.

Utilisation d'une source MIDI comme son de métronome

Une source de son MIDI externe peut être utilisée comme son du métronome ; pour cela, suivez la procédure suivante :

1. Connectez le VSR-880 et la source MIDI :



Module de sons MIDI

2. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (▶)]**, jusqu'à ce que le message "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.

3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

4. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER [▶▶]**, jusqu'à ce que le message "SYS Gen.=" s'affiche à l'écran.

5. Utilisez ensuite la molette **TIME/VALUE**.

Gen. (générateur)

Détermine l'horloge MIDI de référence du métronome. Sélectionnez "MIDIclk" si vous souhaitez utiliser le Tempo Map et "SyncTr" si vous souhaitez utiliser la piste de synchronisation.

Off : L'horloge MIDI n'est pas transmise.

MTC : Le Time Code MIDI est transmis (le métronome est inaudible).

MIDIclk : L'horloge MIDI du Tempo Map est transmise.

SyncTr : L'horloge MIDI de la piste de synchronisation est transmise.

R-BUS : Le Time Code MIDI est transmis via le port R-BUS (le métronome n'est pas audible).

6. Appuyez à plusieurs reprises sur **[SHIFT] + [SYSTEM]**, jusqu'à ce que "SYS System PRM ?" s'affiche à l'écran.

7. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

8. Sélectionnez "SYS MetroOUT=" à l'aide du bouton **PARAMETER [▶▶]**.

9. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

   MetroOUT (sortie métronome)

   Détermine la sortie du signal du métronome. Dans cet exemple, sélectionnez "MIDI". Sélectionnez "Off" pour couper le réglage du métronome.

   Off : Le signal du métronome n'est envoyé vers aucune sortie.

   INT : Le signal du métronome est envoyé vers la sortie MONITOR.

   MIDI : Le signal du métronome est transmis via la sortie MIDI OUT.

10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [▶▶]**.

11. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

    MetroMd (mode du métronome)

    Détermine quand doit être joué le son du métronome.

    Rec Only : Le métronome est joué uniquement pendant l'enregistrement.

    Rec&Play : Le métronome est joué pendant l'enregistrement et la lecture.

12. Sélectionnez "SYS MIDI PRM ?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (◀)]**.

13. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

14. Appuyez plusieurs fois sur **PARAMETER [▶▶]**, jusqu'à ce que "SYS MID: MIDIThr=" s'affiche à l'écran.

15. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

    MIDIThr (MIDI Thru Switch)

    Détermine la fonction du connecteur MIDI OUT / THRU. Dans l'exemple, sélectionnez "Out".

    Out : Les messages MIDI sont envoyés par le VSR-880. Sélectionnez "OUT" lorsque vous envoyez des messages de sons de métronome ou des réglages de mixage (messages de Control Change ou SysEx).

    Thru : Envoie les messages reçus par le connecteur MIDI IN tels quels.

16. Procédez aux réglages suivants à l'aide des boutons **PARAMETER[◀◀], [▶▶]** et de la molette **TIME/VALUE :**

    MetroCh (canal du métronome)

    Canal MIDI (1 à 16) affecté à la transmission des messages de notes du métronome.

    Acc.Note (note accentuée)

    Détermine la note du temps accentué (do 0 à sol 9), ou temps fort. Si vous utilisez un kit de batterie, cette fonction sélectionne des sons de percussions.

    Nrm.Note (note normale)

    Détermine la note (do 0 à sol9) des autres temps. Si vous utilisez un kit de batterie, cette fonction sélectionne des sons de percussions.

    Acc.Velo

    Détermine la vélocité (1 à 127) du temps fort.

    Nrm.Velo (vélocité normale)

    Détermine la vélocité (1 à 127) des autres temps.

17. Le métronome jouant sur un appareil MIDI externe est à présent configuré. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

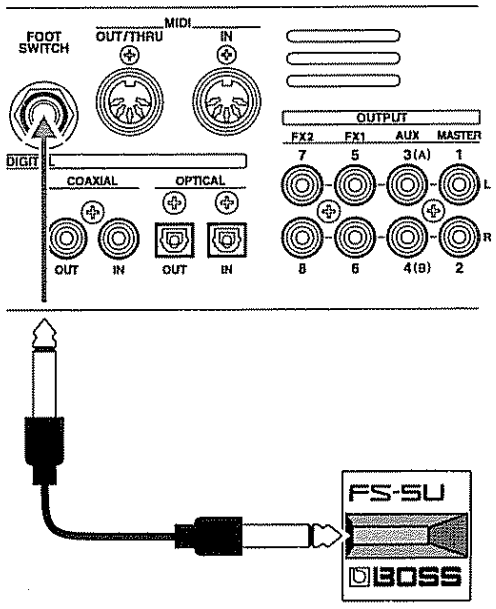
Ré-enregistrement (Punch-In/Punch-Out)

On découvre parfois en ré-écoutant une prise, que certaines parties du chant sont inaudibles ou que certaines erreurs se sont glissées dans le jeu ; il n'est pas toujours nécessaire de réenregistrer tout le morceau. La procédure suivante vous indique justement comment ne ré-enregistrer qu'une section de votre morceau. Le passage du mode de lecture au mode d'enregistrement porte le nom de **Punch-In**, et l'opération inverse, de **Punch-Out** (Prise en main p. 45).

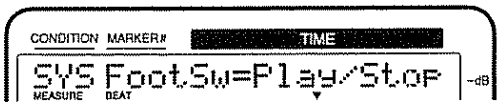
Utilisation d'un commutateur au pied

L'utilisation d'un commutateur au pied vous permet de gérer le Punch-In/Punch-Out et de jouer en même temps. Comme son nom l'indique, le commutateur au pied (DP-2 ou BOSS FS-5U par exemple) vous permet d'activer ou de désactiver le Punch-In/Punch-Out.

1. Connectez une commande au pied (en option) au connecteur FOOT SWITCH du VSR-880.



2. Sélectionnez "SYS System PRM?" à l'aide des boutons **[SHIFT]** + **[SYSTEM (►)]**.
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Sélectionnez "SYS FootSw=" à l'aide du bouton **PARAMETER** [►►].



FootSw (affectation du commutateur au pied)

Déterminez avant tout la fonction du commutateur au pied connecté à la prise Jack FOOT SWITCH.

Play/Stop : Répétition de la lecture ou de l'enregistrement à chaque pression.

Record : Fonction [REC]. Permet de passer de la lecture à l'enregistrement (Punch-In).

TapMarker : Fonction **[TAP]**. Insère un marqueur.

Next : Fonction **[TAP]** + **[FF]**. Retour au début ou à la fin de la phrase suivante à chaque pression sur le commutateur.

Previous : Fonction **[TAP]** + **[REW]**. Retour au début ou à la fin de la phrase précédente à chaque pression sur le commutateur.

GPI : Contrôle la lecture et l'enregistrement du morceau en fonction du signal de déclenchement GPI reçu par le jack FOOT SWITCH.

?

GPI (p. 148)

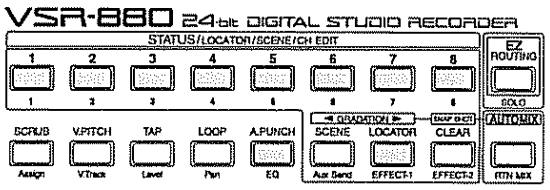
5. Sélectionnez "Record" à l'aide de la molette **TIME/ VALUE**.
6. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture

   Vous pouvez changer la fonction du jack FOOT SWITCH (Punch-In et Punch-Out) à l'aide du même commutateur. Pour cela, suivez la procédure de Punch-In manuel décrite au chapitre "Utilisation du bouton RECORD (Punch-In manuel 1)" (Prise en main p. 45) ; utilisez le commutateur à la place du bouton **[REC]**.

Mémorisation du point de ré-enregistrement (Auto Punch-In)

Vous pouvez effectuer un Punch-In et Punch-Out automatiques sur des points précisés à l'avance. Cette fonction porte le nom d'Auto Punch-In, elle vous permet entre autres d'effectuer un Punch-In ou un Punch-Out à des moments bien précis. Pour cela, définissez avant de commencer l'enregistrement les points de Punch-In/Punch-Out. Trois procédures vous sont données ci-après pour définir ces points. Utilisez à chaque fois la méthode la plus appropriée.

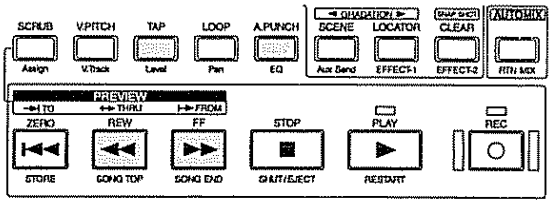
Utilisation des points de Locator



1. Pré-sélectionnez les points de Locator choisis pour le Punch-in/Punch-Out
2. Appuyez sur le bouton **[LOCATOR]**.
3. Maintenez **[A.PUNCH]** enfoncé et appuyez sur le bouton **LOCATOR** ([1]–8]) correspondant au Punch-In.
4. Sans relâcher le bouton **[AUTO PUNCH]**, appuyez sur le bouton **LOCATOR** ([1]–[8]) correspondant au point de Punch-Out.

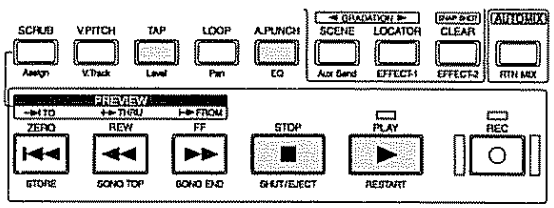
Utilisation des marqueurs

L'intervalle entre deux marqueurs peut être utilisé pour définir la portion d'enregistrement en Punch-In.



1. Pré-sélectionnez les marqueurs à utiliser pour le Punch-In et le Punch-Out.
2. Placez-vous sur le point de repère situé à l'endroit du Punch-In.
3. Maintenez le bouton **[A.PUNCH]** enfoncé et appuyez sur **[TAP]** + **[FF]**.
4. Sans relâcher le bouton **[A.PUNCH]**, appuyez sur **[TAP]** + **[REW]**.

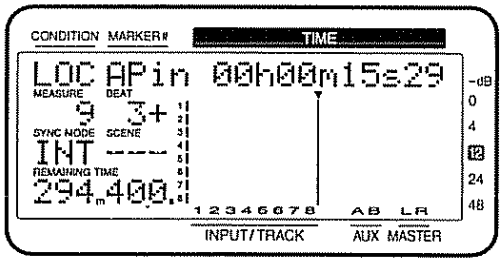
Réglages des points pendant la lecture



1. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture du morceau.
2. Une fois sur le point de Punch-In, maintenez le bouton [AUTO PUNCH] enfoncé et appuyez sur **[TAP]**.
3. Maintenez le bouton **[A.PUNCH]** enfoncé, jusqu'au point de Punch-Out et appuyez sur le bouton **[TAP]**
4. Appuyez sur le bouton **[STOP]**

Réglages fins du segment de Punch-In

1. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** + **[LOCATOR]**.
2. Sélectionnez "LOC APin" à l'aide des boutons **PARAMETER** [◀◀] ou [▶▶].
3. Le Time Code sélectionné pour le Punch-In est affiché (à défaut, "–h–m–s–f–" s'affiche à l'écran). Procédez au réglage fin à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.



4. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. "LOC APOt" s'affiche à l'écran.
5. Le Time Code sélectionné pour le Punch-Out est affiché (à défaut, "–h–m–s–f–" s'affiche à l'écran). Procédez au réglage fin à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
6. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

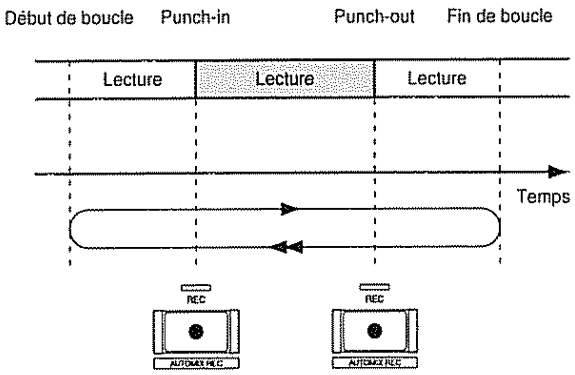
Procédure d'enregistrement

1. Maintenez le bouton **[REC]** enfoncé et appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste à ré-enregistrer.
2. Appuyez sur **[ZERO]** pour revenir au début du morceau.
3. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture du morceau. Le son de la partie déjà enregistrée sur les pistes est audible.
4. Appuyez sur **STATUS** ([1]–[8]). Le témoin STATUS clignote alternativement en rouge et en orange. Vérifiez si vous pouvez effectivement entendre la source à enregistrer.
5. Pendant la lecture du morceau, chaque pression sur le bouton **STATUS** vous permet d'écouter alternativement la source ou la piste. Réglez le volume de la source au même niveau que la partie déjà enregistrée.
6. Une fois le niveau d'entrée réglé, appuyez sur **[STOP]**.

7. Appuyez sur **[A.PUNCH]**. Le témoin A.PUNCH s'allume, l'enregistrement Auto Punch-In est activé.
8. Placez-vous sur le point de Locator où vous souhaitez ré-enregistrer.
9. Appuyez sur le bouton **[REC]**
10. Appuyez sur le bouton **[PLAY]**. La lecture du morceau commence.
11. Le VSR-880 passe automatiquement en mode d'enregistrement sur le point sélectionné pour le Punch-In. Commencez à jouer.
12. Quand vous atteignez le point sélectionné pour le Punch-Out, le VSR-880 repasse automatiquement en mode de lecture. Appuyez sur **[STOP]** pour interrompre le morceau.
13. Ré-écoutez le résultat enregistré : revenez au début du morceau et appuyez sur **[PLAY]**

Enregistrement en boucle

Vous pouvez lire une section définie (une boucle) et y effectuer un enregistrement en Auto Punch-In. Cette fonction porte le nom de **Loop Recording** et vous permet de ré-écouter votre enregistrement immédiatement, ou d'enregistrer plusieurs prises d'un même solo de guitare afin de comparer les prises.



Avant de commencer l'enregistrement, précisez les Time Codes de début et de fin de la boucle ; vous disposez pour cela de trois méthodes différentes. Utilisez la méthode qui convient le mieux à votre situation.

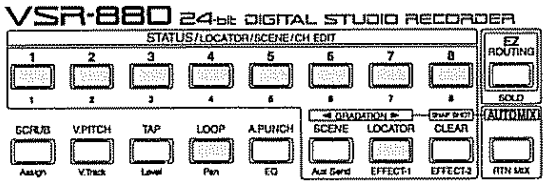
NOTE

La procédure permettant de préciser la séquence à ré-enregistrer (point de Punch-In et de Punch-Out) vous est indiquée au chapitre précédent "Auto Punch-In".

NOTE

Sélectionnez ces points de façon à ce qu'ils correspondent à la portion à ré-enregistrer (c'est-à-dire du point de Punch-In au point de Punch-Out). Si l'intégralité de la zone à ré-enregistrer n'est pas comprise dans la boucle, l'enregistrement risque de ne pas commencer à l'endroit souhaité ou risque d'être interrompu trop tôt.

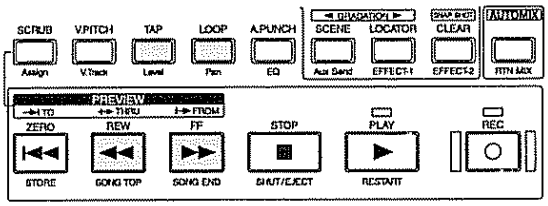
Utilisation des points de Locator



1. Sauvegardez tout d'abord les points de Locator correspondant au début et à la fin de la boucle.
2. Appuyez sur le bouton **[LOCATOR]**.
3. Maintenez le bouton **[LOOP]** enfoncé et appuyez sur le bouton **LOCATOR** ([1]–[8]) correspondant au point de Locator marquant le début de la boucle.
4. Sans relâcher le bouton **[LOOP]**, appuyez sur le bouton **LOCATOR** ([1]–[8]) correspondant au point de Locator marquant la fin de la boucle.

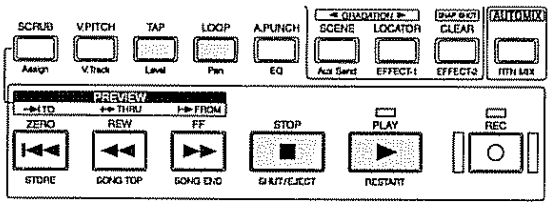
Utilisation des marqueurs

Deux marqueurs consécutifs peuvent signaler le début et la fin d'une boucle.



1. Placez tout d'abord les marqueurs à utiliser pour le Punch-In et le Punch-Out.
2. Placez-vous sur le marqueur marquant le début de la boucle.
3. Maintenez le bouton **[LOOP]** enfoncé et appuyez sur les boutons **[TAP]** + **[FF]**.
4. Sans relâcher le bouton **[LOOP]**, appuyez sur les boutons **[TAP]** + **[REW]**

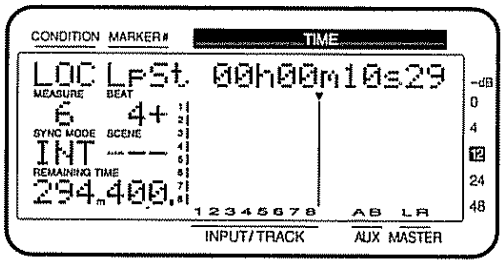
Placement des marqueurs pendant la lecture



1. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture du morceau.
2. Lorsque vous atteignez la position correspondant au début de boucle, maintenez le bouton **[LOOP]** enfoncé et appuyez sur **[TAP]**.
3. Sans relâcher le bouton **[LOOP]**, attendez que le point correspondant à la fin de la boucle soit atteint et appuyez de nouveau sur **[TAP]**
4. Appuyez sur le bouton **[STOP]**

Réglage fin de la position de la boucle

1. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** + **[LOCATOR]**.
2. Sélectionnez "LOC LpSt" à l'aide des boutons **PARAMETER** [◀◀] ou [▶▶].
3. Le Time Code sélectionné comme début de boucle est affiché (à défaut, "–h–m–s–f–" s'affiche à l'écran). Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.



4. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶], "LOC LpEd" s'affiche à l'écran.
5. Le Time Code sélectionné comme fin de boucle est affiché (à défaut, "–h–m–s–f–" s'affiche à l'écran). Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
6. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

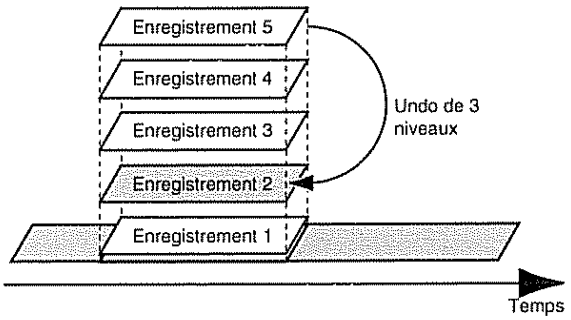
Procédure d'enregistrement

1. Maintenez le bouton **[REC]** enfoncé et appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste à ré-enregistrer.
2. Appuyez sur **[ZERO]** pour revenir au début du morceau.
3. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture. Les parties enregistrées sur les pistes sélectionnées sont audibles.
4. Appuyez de nouveau sur **STATUS** ([1]–[8]). Le témoin STATUS clignote alternativement en rouge et en orange. Vérifiez que la source à enregistrer est effectivement audible.
5. Pendant la lecture, chaque pression sur le bouton **STATUS**, vous permet d'écouter alternativement le signal source et celui de la piste. Réglez le niveau d'entrée au même niveau que la partie déjà enregistrée.
6. Une fois le niveau d'entrée réglé, appuyez sur **[STOP]**.
7. Appuyez sur **[LOOP]**. Le témoin LOOP s'allume, l'enregistrement Auto Punch-In est prêt.
8. Appuyez sur **[A.PUNCH]**. Le témoin AUTO PUNCH s'allume. Tout est prêt pour l'enregistrement en boucle
9. Appuyez sur **[PLAY]**. Le morceau est mis en lecture. Le morceau est lu jusqu'à la fin de la boucle, l'appareil se replace alors en début de boucle et remet le morceau en lecture.
10. Appuyez sur **[REC]** lorsque vous souhaitez procéder au réenregistrement. Le VSR-880 se place automatiquement en mode d'enregistrement sur le point défini pour le Punch-In. Commencez à jouer.
11. Lorsque vous atteignez le point de Punch-Out, le VSR-880 repasse automatiquement en mode de lecture. La lecture se poursuit jusqu'à la fin de la boucle, puis recommence depuis son point de départ.
12. La lecture suivante vous permet d'entendre le résultat enregistré. Si l'enregistrement ne vous satisfait pas, recommencez les étapes 10 et 11.
13. Appuyez sur **[STOP]** pour interrompre le morceau
14. Écoutez une nouvelle fois le résultat enregistré. Appuyez sur **[LOOP]**. Le témoin LOOP s'éteint.
15. Appuyez sur **[A.PUNCH]**. Le témoin AUTO PUNCH s'éteint.
16. Revenez au début du morceau et appuyez sur **[PLAY]**.

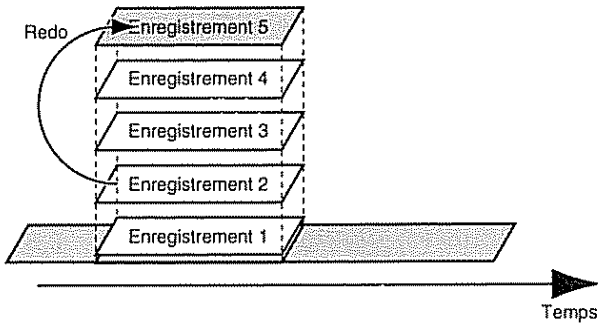
Annulation des éditions et des enregistrements (Undo)

Les enregistrements effectués ne sont pas toujours satisfaisants ; vous procédez parfois, dans ces cas-là, à des éditions qui ne sont pas forcément très heureuses et voudriez pouvoir les annuler. La fonction **Undo** vous permet justement de revenir sur vos pas lorsque vous avez procédé à des modifications. À l'inverse la fonction **Redo** vous permet de revenir sur une opération d'annulation qui d'après vous ne se justifiait pas.

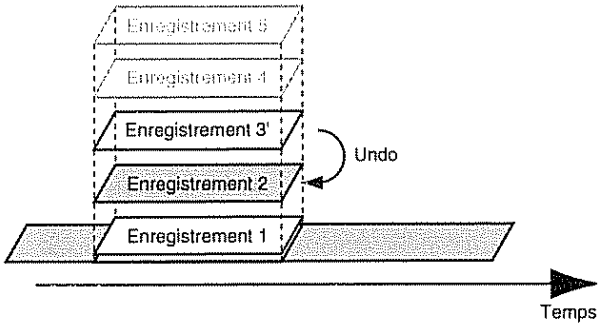
Lorsque vous utilisez la fonction Undo l'appareil vous demande de préciser le nombre d'étapes à annuler. Si vous avez utilisé le Punch-In pour effectuer cinq ré-enregistrements consécutifs à la même position et que vous décidez de revenir sur le second enregistrement (étape 2 du ré-enregistrement), réglez la fonction Undo pour qu'elle restaure la situation 3 de l'appareil (Undo de 3 niveaux).



Si, une fois l'annulation effectuée, vous décidez de restaurer les conditions de l'étape 5, utilisez la fonction Redo.



Cependant, si vous sauvegardez après avoir restauré l'étape 2, les enregistrements 3 à 5, annulés par l'opération Undo, seront perdus.



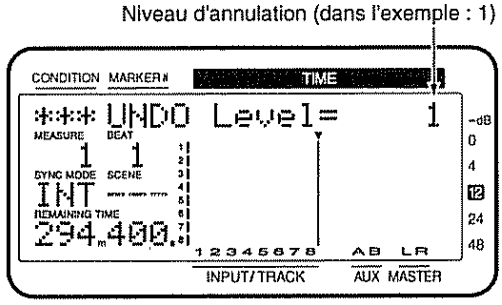
Opérations d'enregistrement et d'édition pouvant être annulées (Undo)

Les opérations d'enregistrement et d'édition effectuées depuis la création d'un morceau sont conservées dans un historique, avec les données du morceau. Par exemple, supposons que vous effectuez 10 opérations d'enregistrement sur le morceau 1 et que vous décidez ensuite de créer un morceau 2, les opérations du morceau 2 sont mémorisées dans l'historique depuis la création du même morceau. Si par la suite vous revenez sur le morceau 1, l'historique correspondant à ce morceau est toujours disponible.

La fonction Undo s'effectue toujours par rapport à l'historique du morceau sélectionné. Dans l'exemple du morceau 1, il n'est question que de 10 annulations d'enregistrement, mais un maximum de 999 niveaux d'annulation est en fait possible sur chaque morceau.

1. Appuyez sur **[UNDO]**. Le message "Level=" s'affiche à l'écran.
2. Utilisez la molette **TIME/VALUE** pour sélectionner le nombre de niveaux d'annulation sur lesquels vous souhaitez revenir.

Niveau d'annulation (dans l'exemple : 1)



3. Appuyez sur **[ENT/YES]** pour exécuter l'annulation. Le témoin UNDO s'allume. Si vous préférez ne pas annuler, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO)]**.

Annulation du dernier Undo (Redo)

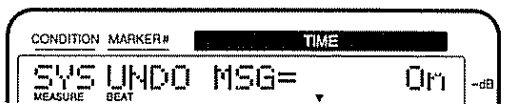
La fonction Redo est uniquement disponible lorsque le témoin UNDO est allumé. Lorsque vous avez sauvegardé des données de jeu, avec la fonction Song Store ou en sélectionnant un autre morceau, le témoin UNDO s'éteint, indiquant que la fonction Undo n'est plus disponible.

1. Si le témoin UNDO est allumé, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[REDO (UNDO)]**.
2. "REDO last UNDO?" s'affiche à l'écran. Appuyez sur **[EXT/YES]**. Le témoin UNDO s'éteint. Si vous préférez ne pas annuler appuyez sur le bouton **[EXIT/NO)]**.

Annulation de la dernière opération uniquement

Si vous utilisez la fonction Undo de manière régulière pour annuler un enregistrement ou une édition (c'est-à-dire une annulation sur un seul niveau) vous trouverez sans doute les messages de confirmation inutiles. Dans ce cas, procédez aux réglages suivants, de sorte que seule la dernière opération soit annulée lorsque vous appuyez sur le bouton **[UNDO]**.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[SHIFT]** + **[SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS System PRM ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS UNDO MSG=" s'affiche à l'écran.
4. Sélectionnez "Off" à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.



UNDO MSG (message UNDO)

Détermine si le message de confirmation d'annulation doit être affiché.

On : Le message est affiché et vous demande combien d'étapes vous souhaitez annuler.

Off : Le message n'est pas affiché, seule la dernière opération est annulée.

5. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Chargement des affectations (EZ Routing)

Les réglages relatifs aux connexions pour le mixage, incluant l'affectation des signaux d'entrées aux différentes pistes à enregistrer, les affectations des sorties et l'écoute peuvent être sauvegardés et chargés à nouveau à la demande par le VSR-880. Cette fonction porte le nom de **«EZ Routing»**

Par exemple, certains réglages concernant les pistes à enregistrer pendant le ping-pong ou réglages d'effets pendant le mixage restent indentiques quel que soit le morceau. Dans de telles circonstances, la préparation des paramètres de mixage pour un rappel ultérieur vous permet de charger instantanément les réglages de mixage les plus appropriés.

Le VSR-880 est livré d'usine, avec 5 réglages EZ Routing en lecture seule (**routages préprogrammés**) déjà configurés. Le VSR-880 propose par ailleurs 25 programmes de routage éditables (**routages utilisateur**), vous permettant de définir et de sauvegarder vos propres réglages.

La fonction Easy Routing peut être utilisée dans les situations suivantes :

Enregistrement :
Lorsque vous souhaitez enregistrer un morceau via les jacks INPUT.

Mixage final :
Pour équilibrer les niveaux des différentes pistes ou pour enregistrer le signal d'un lecteurMiniDisc (ou autre) sur une paire stéréo.

Ping-pong :
Pour copier des données de jeu de certaines pistes sur d'autres pistes.

Enregistreur en rack :
Lorsque vous utilisez le VSR-880 en enregistrement en combinaison avec une console de mixage externe 8-bus, vous devez affecter chacune des 8 entrées aux 8 pistes de l'appareil. Chaque source des pistes 1 à 8 doit ensuite être dirigée vers l'une des 8 sorties.

Mastering :
Sélection des pistes 1 à 6 pour le mixage final sur les pistes 7 et 8. Le kit d'outils de Mastering (FX) est inséré sur le bus de mixage (carte VS8F-2 en option requise)

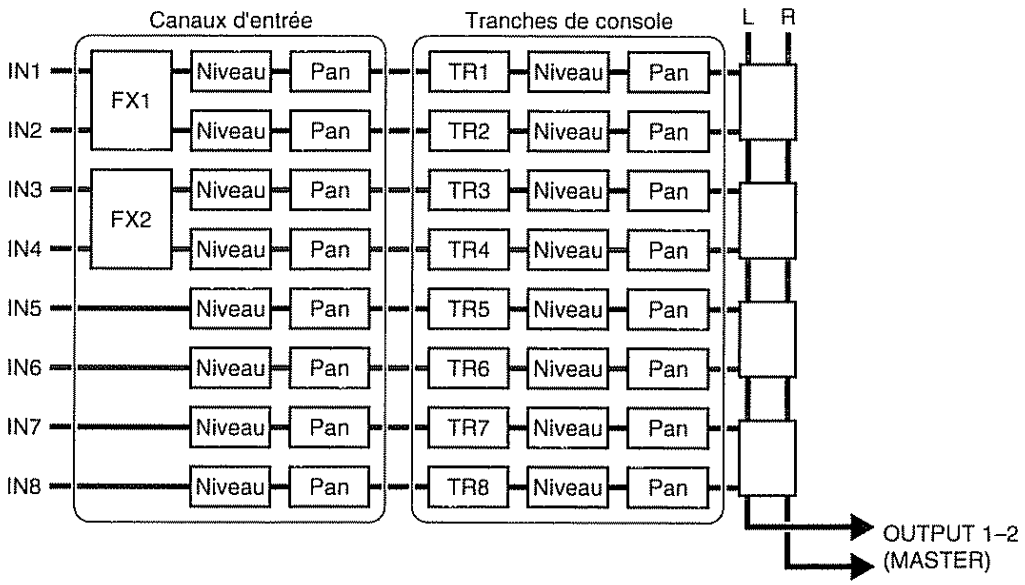
Chargement d'un ensemble de réglages

Rappel d'un ensemble de réglages en lecture seule (routage préprogrammé) ou sauvegardé à l'identique comme routage utilisateur.

Chargement des paramètres d'enregistrement

Sélectionnez ceci, lorsque vous souhaitez enregistrer une partie via les jacks d'entrée. Chargez un routage d'usine préprogrammé (pour l'enregistrement) du VSR-880.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Recording ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (Souhaitez-vous charger ce modèle ?) s'affiche à l'écran.
3. Appuyez de nouveau sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Une fois l'enregistrement chargé, "Complete" s'affiche à l'écran, vous revenez en mode de lecture. Les paramètres de mixages sont alors les suivants :



Jack d'entrée	Piste d'enregistrement
INPUT 1	1
INPUT 2	2
INPUT 3	3
INPUT 4	4
INPUT 5	5
INPUT 6	6
INPUT 7	7
INPUT 8	8

Affichage	Mixage des entrée	Mixage des pistes
MIX Sw	Off	On
MIX Level	100	100
MIX Pan	0 (IN7 = L63, IN8 = R63)	0
AUX Sw	Off	Off
Channel Link	Off	Off
FX1 Ins	— (IN1 = InsertL, IN2 = InsertR)	—
FX1 InsSend	100	—

Affichage	Mixage des entrées	Mixage des pistes
FX1 InsRtn	100—	
EFFECT1	Off	Off
FX2 Ins	— (IN3 = InsertL, IN4 = InsertR)	—
FX2 InsSend	100	—
FX2 InsRtn	100	—
EFFECT2	Off	Off

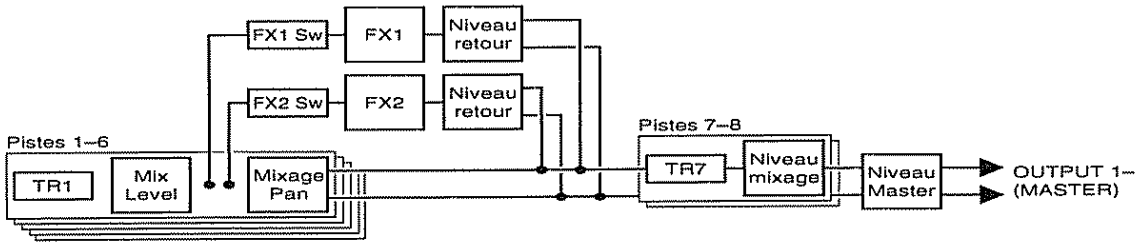
Affichage	MASTER
Master Sel	MIX
MST FX1 Ins Sw	—
MST FX2 Ins Sw	—
EQ Sel	Égaliseur 3 bandes
Direct Out	Off

Affichage	Effets
FX1 Sel	A96:DualComp/Lim
FX2 Sel	A96:DualComp/Lim

■ Chargement des paramètres du report de piste

Sélectionnez ceci lorsque vous souhaitez copier certaines pistes sur d'autres pistes. Chargez un routage préprogrammé (de report de pistes) d'usine vers le VSR-880 :

1. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Bouncing ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (Souhaitez-vous appliquer ce modèle ?) s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Une fois le routage chargé, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture. À ce stade, les paramètres de mixage sont les suivants.



Pistes d'enregistrement :

Pistes 7–8

Jack d'entrée/piste/effet en entrée affecté à la piste d'enregistrement :

Entrées 1–8
Pistes 1–6
Retour FX1
Retour FX2

Affichage	Mix. d'entrée	Mixage des pistes
MIX Sw	Off	Off (1–6), On (d)
MIX Level	100	100
MIX Pan	0	0
AUX Sw	Off	Off
Channel Link	Off	Off (1–6), On (d)
FX1 Ins	Off	Off
EFFECT1	PstFade	PstFade (1–6), Off (d)
EFFECT1 Send	100	
EFFECT1 Pan	0	
FX2 Ins	Off	Off
EFFECT2	PstFade	PstFade (1–6), Off (d)
EFFECT2 Send	100	
EFFECT2 Pan	0	

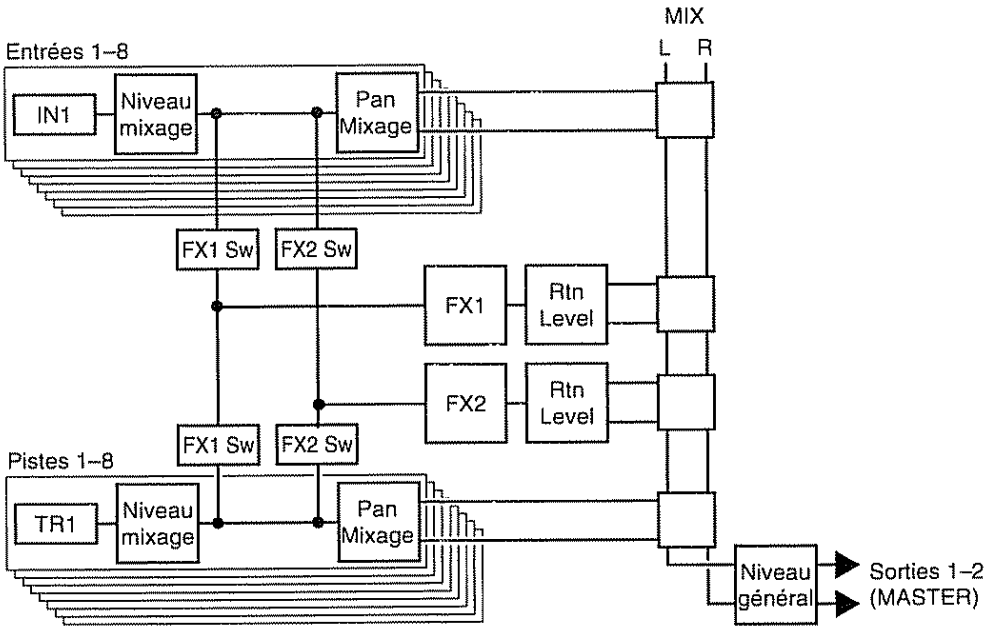
Affichage	MASTER
Master Sel	MIX
MST FX1 Ins Sw	—
MST FX2 Ins Sw	—
EQ Sel	Égaliseur 3 bandes
Direct Out	Off

Affichage	Effets
FX1 Sel	A00:RV:LargeHall
FX2 Sel	A22:Short Dly

■ Chargement des paramètres de mixage final

Sélectionnez ceci lorsque vous souhaitez équilibrer le niveau entre les pistes ou enregistrer sur un enregistreur MiniDisc ou sur une paire stéréo. Rappelez un routage préprogrammé d'usine (type mixage final).

1. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Mix Down ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (souhaitez-vous appliquer ce modèle ?) s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur **[ENT/YES]**.
4. Une fois le routage changé, "Complete" s'affiche à l'écran, vous revenez en mode de lecture. Les paramètres de mixage sont alors les suivants :



Pistes en lecture :

Pistes 1–8

Jack d'entrée/piste/effet appliqué sur la sortie générale :

Entrées 1–8
Pistes 1–8
Retour FX1
Retour FX2

Affichage	Mix. d'entrée	Mixage des pistes
MIX Sw	On	On
MIX Level	100	100
MIX Pan	0	0
AUX Sw	Off	Off
Channel Link	Off	Off
FX1 Ins	Off	Off
EFFECT1	PstFade	PstFade
EFFECT1 Send	100	100
EFFECT1 Pan	0	0
FX2 Ins	Off	Off
EFFECT2	PstFade	PstFade
EFFECT2 Send	100	100
EFFECT2 Pan	0	0

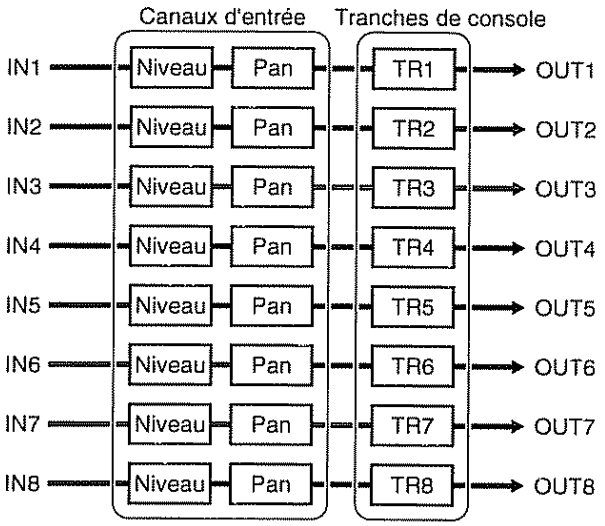
Affichage	MASTER
Master Sel	MIX
MST FX1 Ins Sw	—
MST FX2 Ins Sw	—
EQ Sel	Égaliseur 2 bandes
Direct Out	Off

Affichage	Effets
FX1 Sel	A00:RV:LargeHall
FX2 Sel	A22:DL:Short Dly

Chargement des paramètres de l'enregistreur

Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez utiliser le VSR-880 en enregistrement avec une console de mixage externe 8-bus. Chargez un routage d'usine préprogrammé (type enregistreur en rack) du VSR-880.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Rack Recorder?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez de nouveau sur **[ENT/YES]**.
4. Une fois le routage chargé, le message "Complete" s'affiche à l'écran, vous revenez en mode de lecture. Les paramètres de mixage sont alors les suivants :



Pistes en lecture: Pistes 1–8

Affichage	Mix. des entrées	Mixage des pistes
MIX Sw	Off	On
MIX Level	100	100
MIX Pan	0	0
AUX Sw	Off	Off
Channel Link	Off	Off
FX1 Ins	Off	Off
EFFECT1	Off	Off
FX2 Ins	Off	Off
EFFECT2	Off	Off

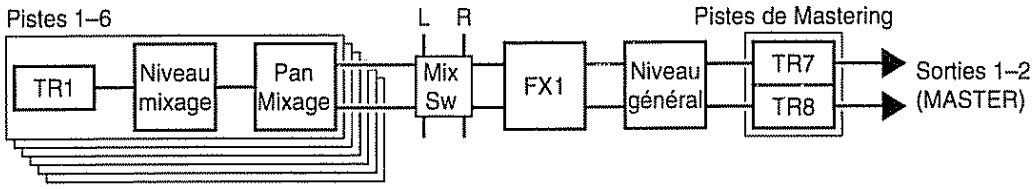
Affichage	MASTER
Master Sel	MIX
MST FX1 Ins Sw	—
MST FX2 Ins Sw	—
EQ Sel	Égaliseur 3 bandes
Direct Out	On

Affichage	Effets
FX1 Sel	A96:DualComp/Lim
FX2 Sel	A96:DualComp/Lim

Chargement des paramètres de Mastering

Utilisez cette fonction lorsque vous procédez au mixage final des pistes 1 à 6 sur les pistes 7 et 8. Le kit d'outils de Mastering (FX) est alors inséré sur le bus de mixage (carte VS8F-2 requise). Chargez un routage d'usine préprogrammé (type Mastering) du VSR-880

1. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Mastering?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Le message "EZR Use Template?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez de nouveau sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Une fois le routage chargé, "Complete" s'affiche à l'écran, vous revenez en mode de lecture. Les réglages de mixage sont alors le suivants :



Pistes en lecture : Pistes 1–6
Pistes en enregistrement : Pistes 7–8 (pistes de Mastering)

Affichage	Mix. entrées	Mixage des pistes
MIX Level	100	100
MIX Pan	0	0 (1–6)
AUX Sw	Off	Off
Channel Link	Off	Off (1–6)
FX1 Ins	—	—
EFFECT1	Off	Off
FX2 Ins	Off	Off
EFFECT2	Off	Off

Affichage	MASTER
Master Sel	MIX
MST FX1 Ins Sw	On
MST FX1 InsSend	100
MST FX1 InsRtn	100
MST FX2 Ins Sw	Off
EQ Sel	Égaliseur 3 bandes
Direct Out	Off

Affichage	Effets
FX1 Sel	C10:MTK:Mixdown

Séquence logique de modification des affectations internes (Step Edit)

Les questions posées dans les boîtes de dialogue suivent l'ordre logique des réglages d'affectation.

Sauvegarde des paramètres d'enregistrement

Sélectionnez cette fonction lorsque vous souhaitez enregistrer un morceau via les jacks d'entrée INPUT.

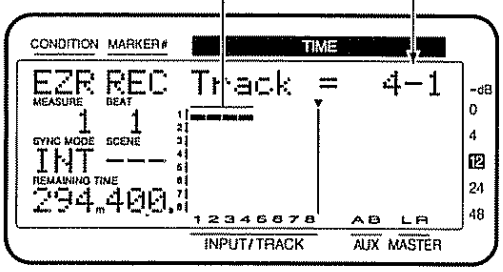
MEMO

Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton **PARAMETER** [◀◀].

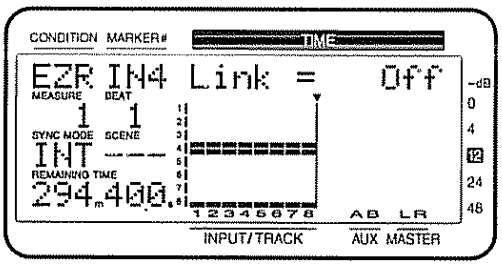
1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que "EZR Recording ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (Souhaitez-vous appliquer ce modèle ?) s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.
4. "REC Track =" s'affiche à l'écran. Indiquez la piste sur laquelle vous souhaitez procéder à l'enregistrement. Appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) correspondant aux pistes à enregistrer. Le témoin STATUS clignote en rouge. Chaque pression sur le bouton STATUS, active/désactive l'enregistrement. Utilisez la molette **TIME/VALUE** pour sélectionner la piste virtuelle à enregistrer. Appuyez ensuite sur **PARAMETER** [▶▶].

Piste actuellement sélectionnée pour les réglages

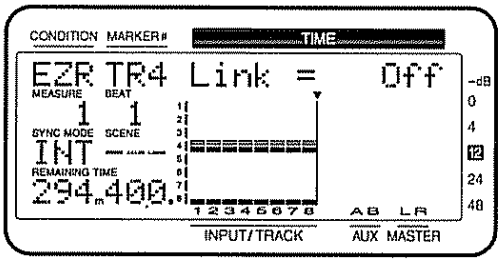
Affichage des pistes pour l'enregistrement



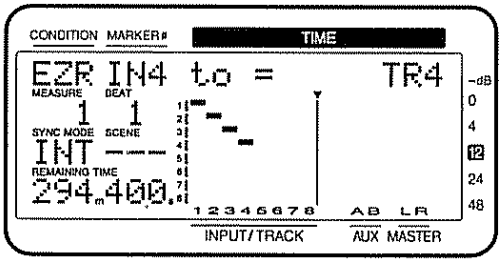
5. "IN* Link=" ("*" correspond à la piste affichée) s'affiche à l'écran. Sélectionnez les entrées sur lesquelles vous allez appliquer le Channel Link : Appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) correspondant aux entrées que vous souhaitez coupler, puis utilisez la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



6. "TR* Link=" ("*" correspond à la piste affichée) s'affiche à l'écran. Sélectionnez les pistes sur lesquelles vous souhaitez appliquer un couplage. Appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) correspondant aux pistes à coupler, puis utilisez la molette **TIME/VALUE**. Appuyez ensuite sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



7. "IN* to =" s'affiche à l'écran. Sélectionnez les sources à enregistrer sur chaque piste. Appuyez d'abord sur **[SHIFT] + [1]–[8]** pour sélectionner la source, puis sur **[1]–[8]** pour sélectionner la piste sur laquelle la source doit être enregistrée. La piste d'enregistrement peut également être sélectionnée à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Si vous sélectionnez "—", le signal d'entrée ne sera pas audible. Si vous sélectionnez "MIX", la source sera affectée au bus de mixage (le signal sera audible mais ne sera pas enregistré). Appuyez enfin sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



NOTE

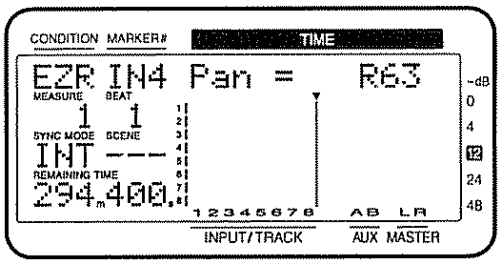
Les sources pour lesquelles le couplage est activé, ne peuvent pas être enregistrées sur les pistes pour lesquelles la fonction EZ Routing prévoit qu'elles ne soient pas couplées.

8. "IN* Pan =" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique de la source. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [1]–[8]** correspondant aux pistes souhaitées et utilisez la molette

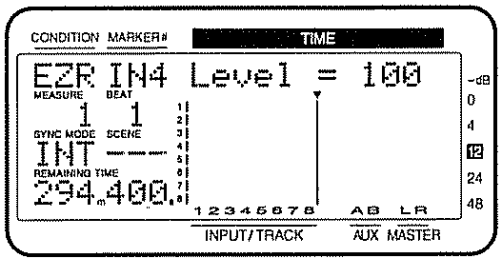
TIME/VALUE pour procéder au réglage. Appuyez ensuite sur **PARAMETER** [▶▶].

MEMO

Une fois le couplage effectué, réglez l'équilibre sonore entre les sources (p. 82).



9. "IN* Level =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau de la source. Appuyez sur **[SHIFT]** et sur les boutons **[1]**–**[8]** des entrées dont vous souhaitez régler le niveau et procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez ensuite sur **PARAMETER** [▶▶].

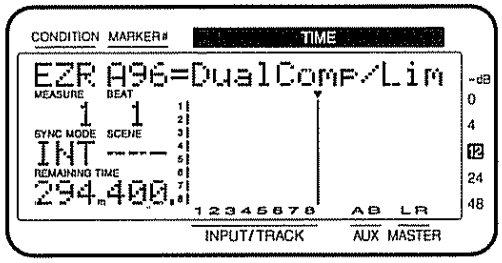


MEMO

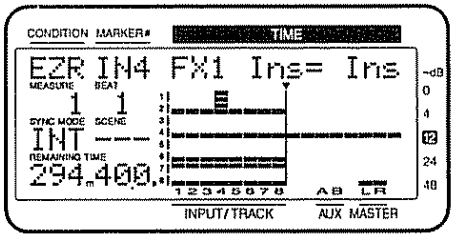
Une fois le couplage effectué, réglez l'équilibre entre les niveaux des sources (p. 82).

10. "Use EFFECT1 ?" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez utiliser l'effet 1, appuyez sur **[ENT/YES]**. Si vous ne souhaitez pas utiliser l'effet 1, appuyez sur **[EXIT/NO]** et passez directement à l'étape 14.

11. Le Patch d'effet est affiché. Sélectionnez la Patch souhaité à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



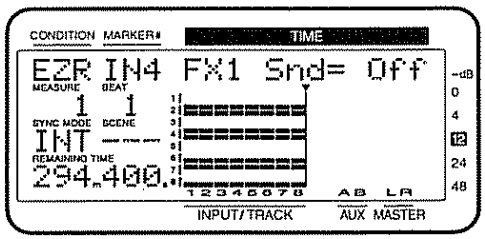
12. "IN* FX1 Ins=" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez insérer l'effet 1, sélectionnez "Ins", "InsL", "InsR" ou "InsS" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si vous souhaitez appliquer l'effet 1 dans une configuration de départ/retour, sélectionnez "Off" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



12-1. "IN* InsSnd =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du départ d'insertion avec la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

12-2. "IN* InsRtn =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du retour d'insertion à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

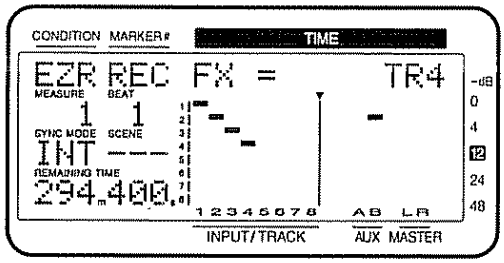
13. "IN* FX1Snd=" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage avec la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez affecter le signal d'entrée au bus d'effet 1, sélectionnez soit "Pre" soit "Pst" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si vous ne souhaitez pas envoyer le signal d'entrée vers le bus d'effet 1, sélectionnez "Off" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



13-1. "IN* SndLev =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du départ à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si vous n'avez pas sélectionné "Off" à l'étape 12, le signal déjà traité par l'effet est envoyé vers le bus d'effet (il n'est pas ré-inséré sur l'effet 1).

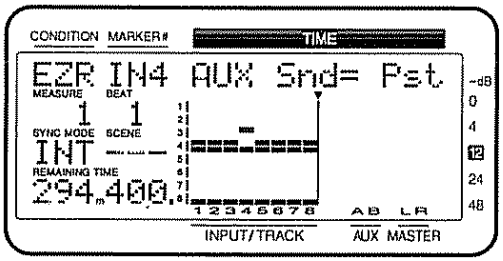
13-2. "IN* SndPan" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique du départ avec la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

13-3. "REC FX1 =" s'affiche à l'écran. Pour enregistrer l'effet utilisé dans la configuration départ/retour, appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste d'enregistrement souhaitée et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si vous n'avez pas sélectionné "Off" à l'étape 12, ce message n'apparaît pas (le signal et l'effet sont enregistrés).



14. "Use EFFECT2 ?" s'affiche à l'écran. Procédez aux réglages de l'effet 2 tel que décrit dans les étapes 10–13.

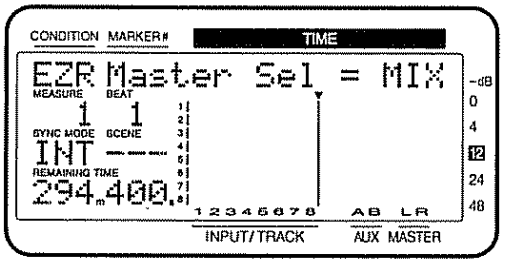
15. "IN* AUX Snd" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Pour envoyer le signal d'entrée au bus AUX, sélectionnez "Pre" ou "Pst" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶] (dans le cas contraire, sélectionnez "Off," et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶])



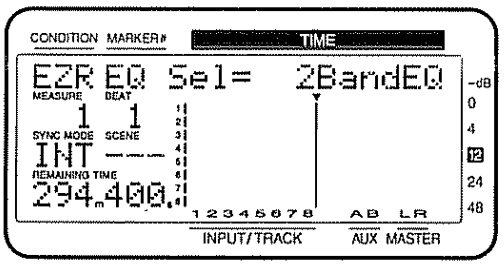
15-1. "IN* SndLev =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau de départ à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

15-2. "IN* SndPan" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

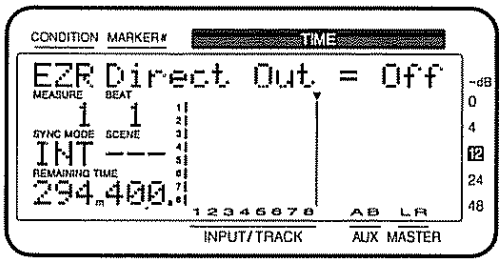
16. "Master Sel=" s'affiche à l'écran. Utilisez la molette **TIME/VALUE** pour sélectionner le bus (MIX, AUX, FX1, FX2, REC) à envoyer vers les jacks de sortie MASTER et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



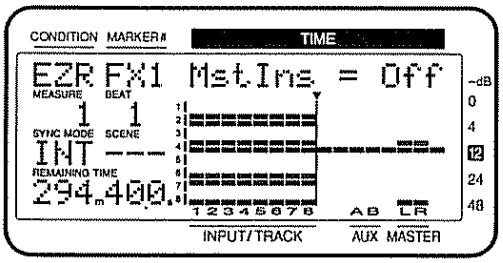
17. "EQ Sel=" s'affiche à l'écran. Sélectionnez un type d'égaliseur à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]



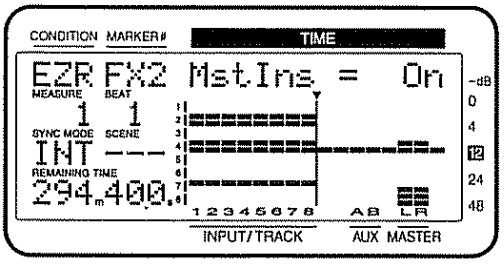
18. "Direct Out =" s'affiche à l'écran. Activez ou désactivez l'option Direct OUT à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



19. "FX1 MstIns=" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez insérer l'effet FX1 sur la sortie Master, sélectionnez "On" (sinon sélectionnez "Off"). Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si l'effet FX1 est déjà inséré sur une autre voie "–" s'affiche à l'écran et l'effet n'est pas disponible.



20. "FX2 MstIns=" s'affiche à l'écran. Si vous voulez insérer l'effet FX2 sur la sortie Master, sélectionnez "On" (sinon, sélectionnez "Off"). Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si l'effet FX2 est déjà inséré sur une autre voie "-" s'affiche à l'écran et l'effet n'est pas disponible.



21. "Change Routing ?" s'affiche à l'écran. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Une fois le routage défini, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture. Si vous préférez ignorer le routage configuré, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

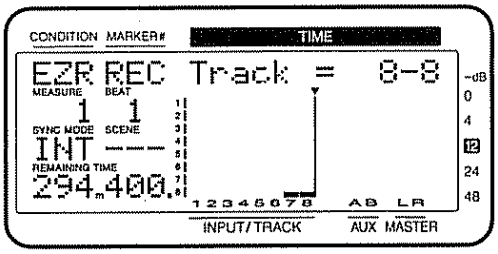
Sauvegarde des paramètres de report de piste (Ping-Pong)

Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez copier les données de certaines pistes sur d'autres pistes

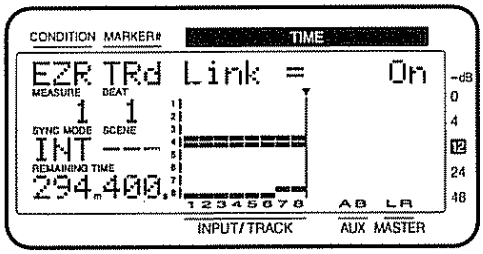
MEMO

Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton **PARAMETER** [◀◀].

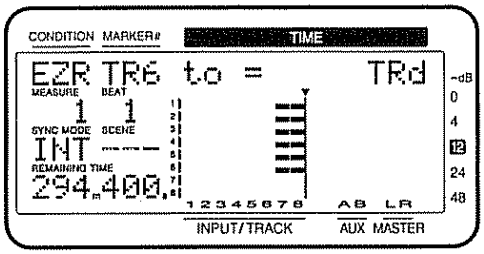
1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Bouncing ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (Souhaitez-vous appliquer le modèle ?) s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.
4. "REC Track =" s'affiche à l'écran. Précisez la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste où vous souhaitez enregistrer. Le témoin STATUS clignote en rouge. Chaque pression sur le bouton STATUS active/désactive l'enregistrement. Sélectionnez la piste virtuelle à enregistrer à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez ensuite sur **PARAMETER** [▶▶].



5. "TR* Link=" ("*" correspond à la piste affichée) s'affiche à l'écran. Précisez les pistes de lecture/d'enregistrement à coupler : Appuyez sur **STATUS** ([1]–[8]) des pistes sur lesquelles vous souhaitez activer le couplage et procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Puis Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



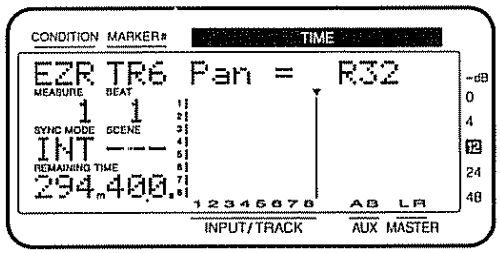
6. "TR* to =" s'affiche à l'écran. Précisez les pistes à reporter et les pistes de destination. Appuyez tout d'abord sur **[SHIFT]** + **[1]–[8]** (pistes en lecture), puis sur **[1]–[8]** (pistes d'enregistrement). Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Les pistes de destination peuvent être sélectionnées avec la molette **TIME/VALUE**. Si vous sélectionnez "—", la piste n'est pas lue. Si vous sélectionnez "MIX", la piste lue est affectée au bus de mixage (signal audible mais pas enregistré).



NOTE

Les pistes couplées ne peuvent pas être enregistrées sur des pistes non-couplées (paramètres d'EZ Routing).

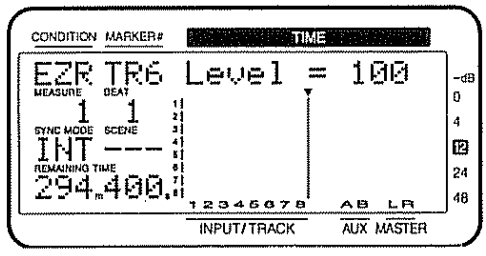
7. "TR* Pan =" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique de la piste en lecture. Appuyez sur les boutons **[SHIFT]** + **[1]–[8]** dont vous souhaitez régler le panoramique et procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez enfin sur **PARAMETER** [▶▶].



NOTE

Une fois le couplage effectué, réglez le niveau entre les sources/pistes (p. 82).

8. "TR* Level =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau de la piste lue : Appuyez sur **[SHIFT]** + **[1]–[8]** (piste en lecture) et réglez le niveau avec la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

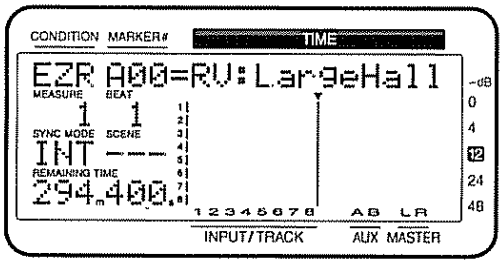


NOTE

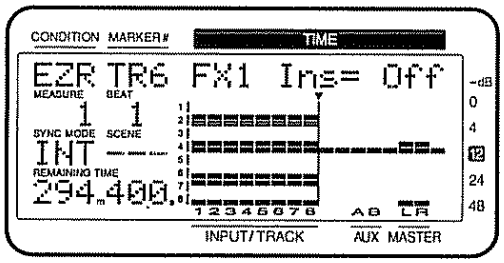
Une fois le couplage effectué, réglez le niveau des pistes (p. 82).

9. "Use EFFECT1 ?" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez utiliser l'effet 1, appuyez sur **[ENT/YES]** ; sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]** et passez à l'étape 13

10. Le Patch est affiché à l'écran. Sélectionnez un Patch avec la molette **TIME/VALUE** (C10:MTK:Mixdown par exemple). Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



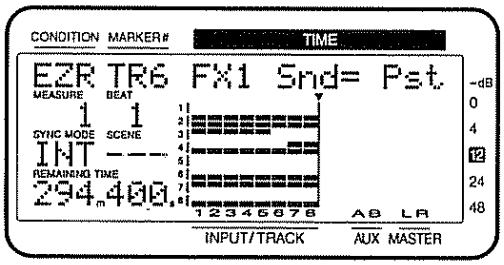
11. "TR* FX1 Ins=" s'affiche à l'écran. Réglez avec la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez insérer l'effet 1, sélectionnez "Ins", "InsL", "InsR" ou "InsS" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶] Si vous souhaitez utiliser l'effet 1 dans un départ/retour, sélectionnez "Off" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



11-1. "TR* InsSnd =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du départ d'insertion à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

11-2. "TR* InsRtn =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du retour d'insertion à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

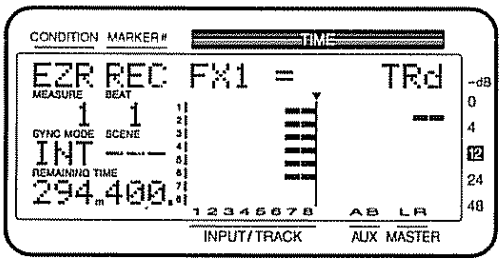
12. "TR* FX1 Snd=" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage avec la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez envoyer le signal de la piste en lecture vers le bus d'effet 1, sélectionnez "Pre" ou "Pst" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶] ; sinon, sélectionnez "Off" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



12-1. "TR* SndLev =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du départ avec la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si vous n'avez pas sélectionné "Off", le signal déjà traité par l'effet est envoyé par le bus d'effet (il n'est pas ré-inséré dans l'effet 1)

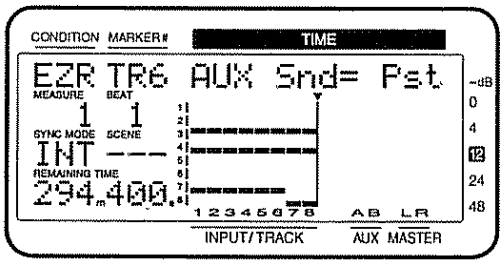
12-2. "TR* SndPan" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique du départ, avec la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

12-3. "REC FX1 =" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez enregistrer l'effet utilisé dans la configuration départ/retour, appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste de destination. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si vous n'avez pas sélectionné "Off" à l'étape 11, cette fenêtre n'apparaît pas (le signal et l'effet inséré sont enregistrés).



13. "Use EFFECT2 ?" s'affiche à l'écran. Procédez aux réglages de l'effet 2 tel que décrit dans les étapes 9–12

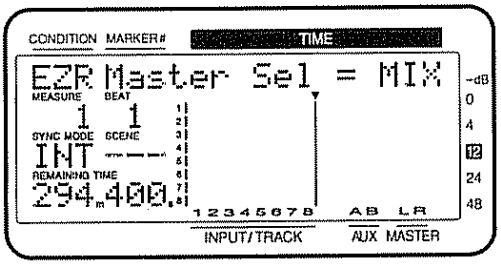
14. "TR* AUX Snd" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez envoyer le signal de la piste en lecture aux bus AUX, sélectionnez "Pre" ou "Pst" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], sinon, sélectionnez "Off" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



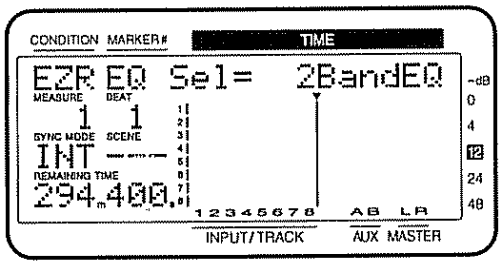
14-1. "TR* SndLev =" s'affiche à l'écran. Utilisez la molette **TIME/VALUE** pour régler le niveau du départ et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

14-2. "TR* SndPan =" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique du retour à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]

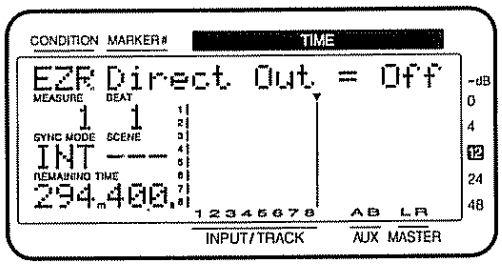
15. "Master Sel=" s'affiche à l'écran. Sélectionnez le bus (MIX, AUX, FX1, FX2, REC) à affecter aux jacks de sortie MASTER à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



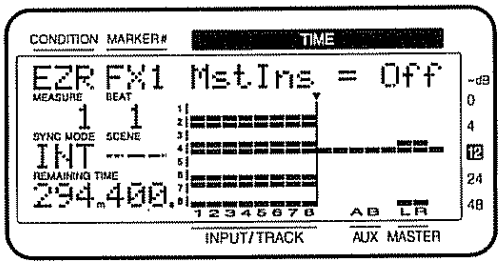
16. "EQ Sel=" s'affiche à l'écran. Sélectionnez un type d'égaliseur à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



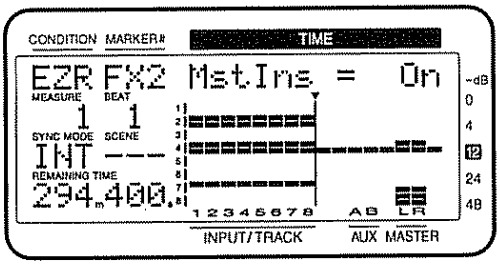
17. "Direct Out =" s'affiche à l'écran. Activez/désactivez le Direct Out à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



18. "FX1 MstIns=" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez insérer l'effet FX1 sur la sortie MASTER Out, sélectionnez "On", sinon, sélectionnez "Off". Appuyez ensuite sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Si FX1 est déjà inséré sur une autre voie, "–" s'affiche à l'écran et l'effet n'est pas disponible.



19. "FX2 MstIns=" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez insérer l'effet FX2 sur la sortie MASTER Out, sélectionnez "On", sinon, sélectionnez "Off". Appuyez ensuite sur **PARAMETER** [▶▶]. Si l'effet FX2 est déjà inséré sur une autre voie, "-" s'affiche à l'écran et l'effet n'est pas disponible.



20. "Change Routing ?" s'affiche à l'écran. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Une fois le système d'affectation paramétré, le message "Complete" s'affiche à l'écran et l'appareil revient en mode de lecture. Si vous préférez ignorer le système d'affectation programmé, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

Sauvegarde des paramètres de mixage final

Utilisez cette fonction pour régler le niveau de piste ou pour enregistrer le signal d'un MiniDisc (ou d'un autre appareil) sur une paire stéréo. Cette fonction vous permet d'autre part, de lire les 8 pistes de l'appareil et de les mixer avec la sortie d'un séquenceur MIDI synchronisé (ou autre appareil similaire).

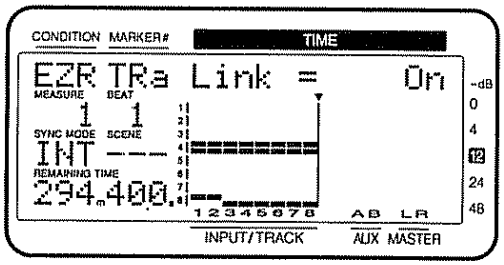
NOTE

En procédant à un mixage pas à pas, vous pouvez modifier simultanément les réglages de votre source et de la piste Pour modifier les réglages de la piste, appuyez sur **[SHIFT] + [IN MIX (LEVEL/BALANCE)]**. Pour modifier les réglages de la source, appuyez sur **[SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)]**. La procédure suivante vous indique comment procéder aux réglages de pistes.

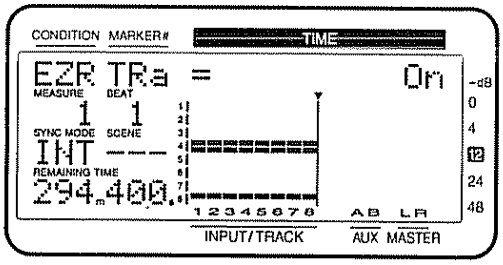
MEMO

Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur **PARAMETER [◀◀]**.

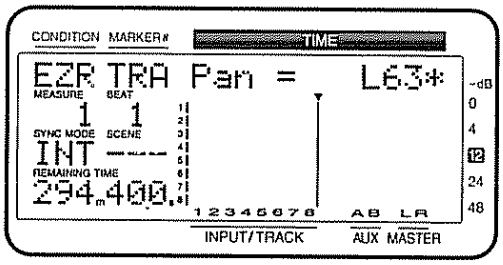
1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Mix Down ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (Souhaitez-vous appliquer ce modèle ?) s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.
4. "TR* Link=" ou "IN* Link=" ("*" correspond à la piste/source affichée) s'affiche à l'écran. Sélectionnez les pistes/sources sur lesquelles vous souhaitez activer le couplage : Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) de la piste/source à coupler et réglez avec la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER [▶▶]**.



5. "TR* =" or "IN* =" s'affiche à l'écran. Précisez les pistes/sources à envoyer vers le bus de mixage : Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) de la piste/source et réglez avec la molette **TIME/VALUE**. Les pistes/sources réglées sur "On" sont envoyées vers cette sortie. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [▶▶]**.



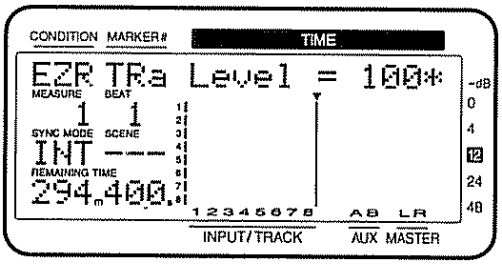
6. "Pan =" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique de la piste/source : Appuyez sur le bouton **[SHIFT] + [1]–[8]** afin de sélectionner la piste/source et réglez à l'aide la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [▶▶]**.



MEMO

Une fois le couplage effectué, réglez l'équilibre entre le niveau des sources/pistes (p. 82).

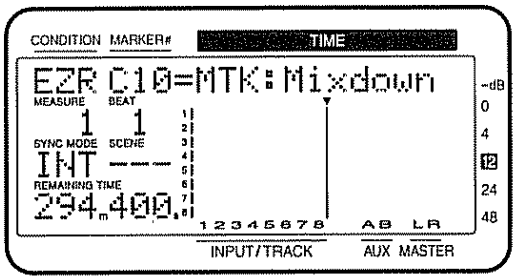
7. "Level =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau de la piste/source : Appuyez sur le bouton **[SHIFT] + [1]–[8]** de la piste/source dont vous souhaitez régler le niveau et réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [▶▶]**.



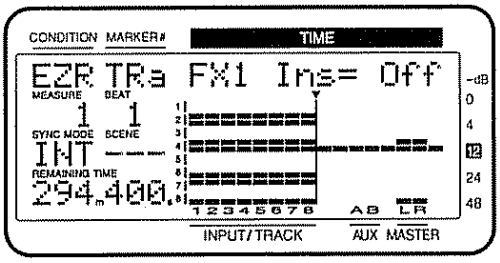
MEMO

Lorsque le couplage est activé, réglez l'Offset du niveau des sources/pistes (p. 82).

8. "Use EFFECT1 ?" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez utiliser l'effet 1, appuyez sur **[ENT/YES]**, sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]** et passez directement à l'étape 12.
9. Le nom de l'effet est affiché à l'écran. Sélectionnez un Patch à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER [▶▶]**.



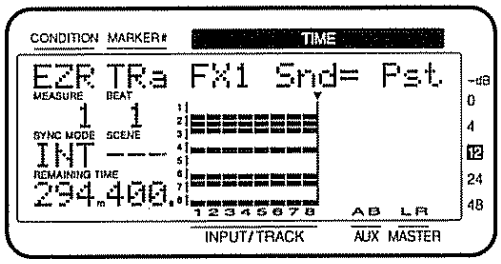
10. "FX1 Ins=" s'affiche à l'écran. Réglez avec la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez insérer l'effet 1, sélectionnez "Ins," "InsL," "InsR," ou "InsS" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Pour utiliser l'effet 1 dans une configuration de départ/retour, sélectionnez "Off" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



10-1. "InsSnd =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du départ de l'insertion avec la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]

10-2. "InsRtn =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du retour de l'insertion à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

11. "FX1 Snd=" s'affiche à l'écran. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez diriger le signal de la piste/source vers le bus d'effet 1, sélectionnez "Pre" ou "Pst" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], sinon, sélectionnez "Off" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].

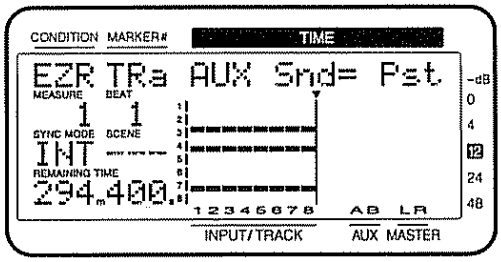


11-1. "SndLev =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du départ avec la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si vous n'avez pas sélectionné "Off" à l'étape 10, le son déjà traité par l'effet est dirigé vers le bus d'effet (il n'est pas affecté à l'effet 1).

11-2. "SndPan" s'affiche à l'écran. Utilisez la molette **TIME/VALUE** pour régler le panoramique du départ et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

12. "Use EFFECT2 ?" s'affiche à l'écran. Réglez l'effet 2 tel que décrit dans les étapes 8–11.

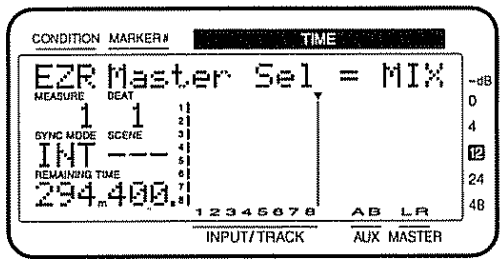
13. "AUX Snd=" s'affiche à l'écran. Réglez avec la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez diriger le signal de la piste/source vers le bus AUX, sélectionnez "Pre" ou "Pst" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶], sinon, sélectionnez "Off" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



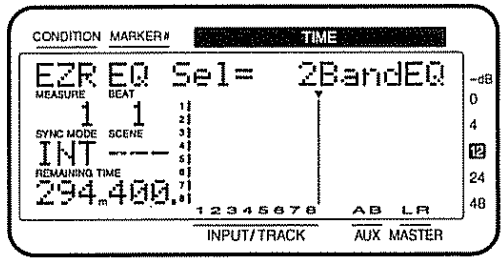
13-1. "TR* SndLev =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau de départ à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

13-2. "TR* SndPan" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique de départ avec la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

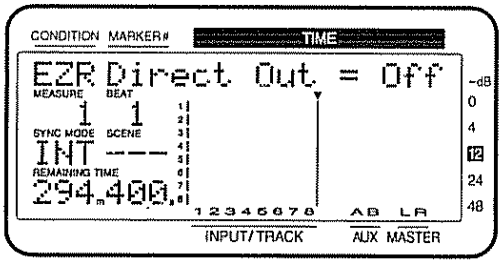
14. "Master Sel=" s'affiche à l'écran. Sélectionnez, à l'aide de la molette **TIME/VALUE**, le bus (MIX, AUX, FX1, FX2, REC) à diriger vers les jacks de sortie MASTER et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



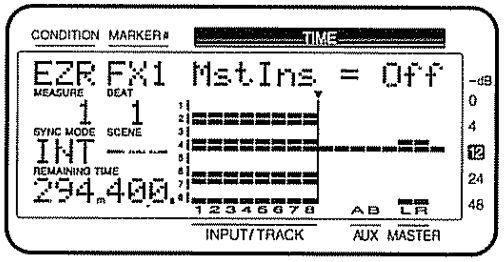
15. "EQ Sel=" s'affiche à l'écran. À l'aide de la molette **TIME/VALUE**, sélectionnez un type d'égaliseur et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



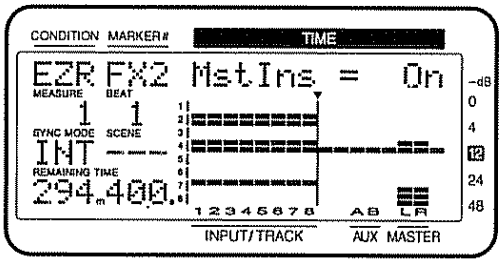
16. "Direct Out =" s'affiche à l'écran. Activez/désactivez l'option Direct OUT à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



17. "FX1 MstIns=" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez insérer l'effet FX1 sur la sortie générale, sélectionnez "On", sinon, sélectionnez "Off" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶]. Si l'effet FX1 est déjà inséré sur une autre voie "–" s'affiche à l'écran (le réglage n'est pas disponible).



18. "FX2 MstIns=" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez insérer l'effet FX2 sur la sortie générale, sélectionnez "On", sinon, sélectionnez "Off" et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Si l'effet FX2 est déjà inséré sur une autre voie, "-" s'affiche à l'écran (le réglage n'est pas disponible).



19. "Change Routing ?" s'affiche à l'écran. Appuyez sur **[ENT/YES]** Une fois le routage effectué, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture. Si vous préférez ignorer ce routage, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

Sauvegarde des paramètres d'enregistrement

Sélectionnez cette fonction lorsque vous souhaitez utiliser le VSR-880 en enregistrement avec une console externe 8-bus, chacune des entrées 1 à 8 étant affectées aux pistes 1 à 8. Chacune des sources des pistes 1 à 8 étant ensuite affectées aux sorties 1 à 8.

MEMO

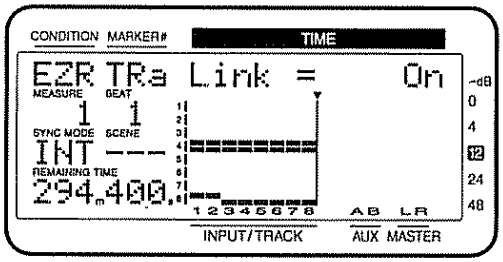
Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton **PARAMETER** [◀◀].

1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Rack Recorder ?" s'affiche à l'écran.

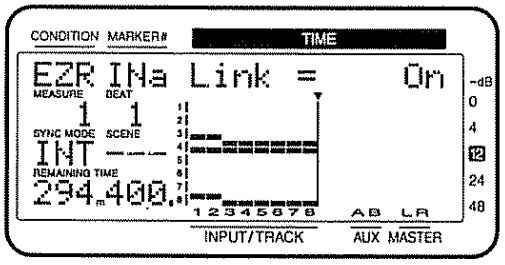
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (souhaitez-vous appliquer ce modèle ?) s'affiche à l'écran.

3. Appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

4. "TR* Link=" ("*" correspond à la piste affichée) s'affiche à l'écran. Précisez les pistes sur lesquelles vous souhaitez activer la fonction Channel Link : Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant aux pistes à coupler et utilisez la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].

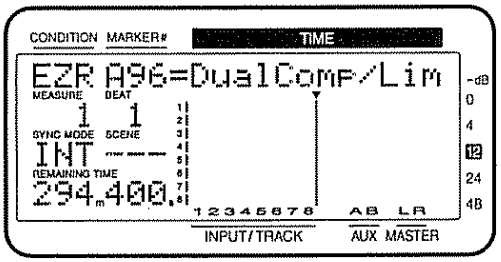


5. "IN* Link=" ("*" correspond à l'entrée affichée) s'affiche à l'écran. Précisez les entrées sur lesquelles vous souhaitez activer la fonction Channel Link : Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant aux entrées à coupler et utilisez la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].

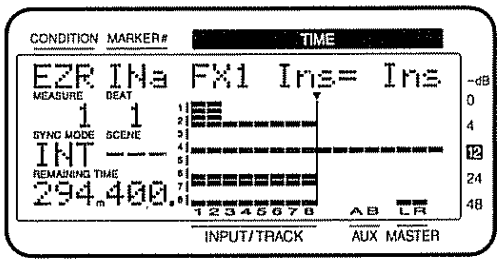


6. "Use EFFECT1 ?" s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez utiliser l'effet 1, appuyez sur **[ENT/YES]**, sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]** et passez directement à l'étape 9.

7. Le Patch d'effet est affiché à l'écran, sélectionnez un Patch à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



8. "IN* FX1 Ins=" s'affiche à l'écran. Utilisez la molette **TIME/VALUE**. Si vous souhaitez insérer l'effet 1, sélectionnez "Ins", "InsL", "InsR", ou "InsS" et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



8-1. "IN* InsSnd =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du départ de l'insertion à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].

8-2. "IN* InsRtn =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau du retour de l'insertion à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].

9. "Use EFFECT2 ?" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage de l'effet 2 tel que décrit dans les étapes 6–8.

10. "Change Routing ?" s'affiche à l'écran. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Une fois le routage défini, le message "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture. Si vous souhaitez ignorer le routage en question, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

Sauvegarde des paramètres de Mastering

Utilisez cette fonction lorsque vous procédez au mixage final des pistes 1 à 6 sur les pistes 7 et 8. Le kit d'outil de Mastering (FX) est inséré sur le bus de mixage (carte VS8F-2 requise).

MEMO

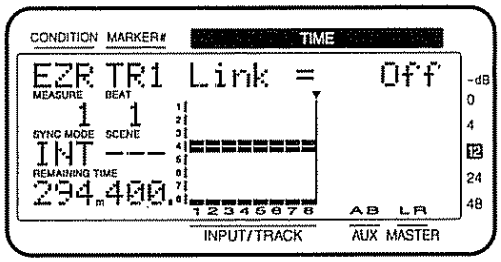
Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton **PARAMETER** [◀◀].

1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "EZR Mastering ?" s'affiche à l'écran.

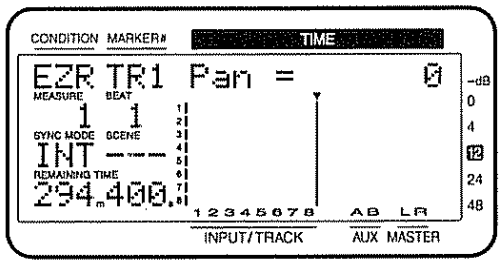
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "EZR Use Template" (souhaitez-vous appliquer ce modèle ?) s'affiche à l'écran.

3. Appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

4. "TR* Link=" ("*" correspond à la piste affichée) s'affiche à l'écran. Précisez les pistes sur lesquelles vous souhaitez activer la fonction Channel Link. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant aux pistes sur lesquelles vous souhaitez activer la fonction Channel Link et réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



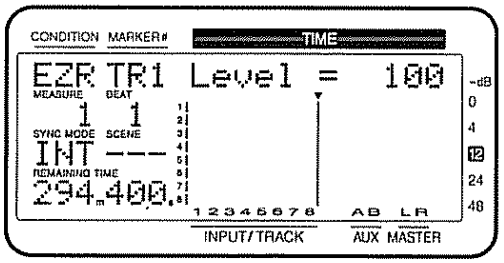
5. "TR* Pan =" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique de la piste en lecture. Appuyez sur les boutons **[SHIFT]** et **[1]–[8]** en fonction des pistes souhaitées et procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].



MEMO

Une fois le couplage effectué, réglez l'équilibre entre les pistes (p. 82).

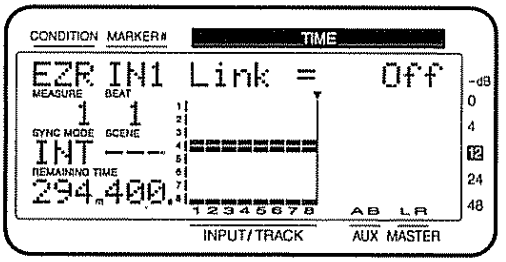
6. "TR* Level =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau de la piste en lecture : Appuyez sur les boutons **[SHIFT] et [1]–[8]** en fonction de la piste dont vous souhaitez régler le niveau et procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



MEMO

Une fois le couplage effectué, l'équilibre de niveau entre les pistes (p. 82).

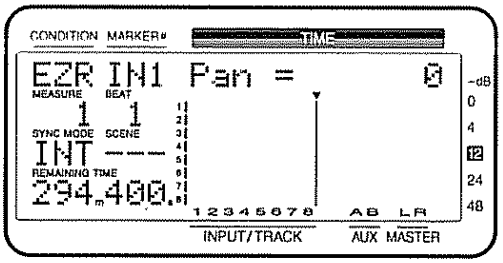
7. "IN* Link=" ("*" correspond à l'entrée affichée) s'affiche à l'écran. Précisez les entrées sur lesquelles vous souhaitez activer la fonction Channel Link : Appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) correspondant aux entrées à coupler et procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



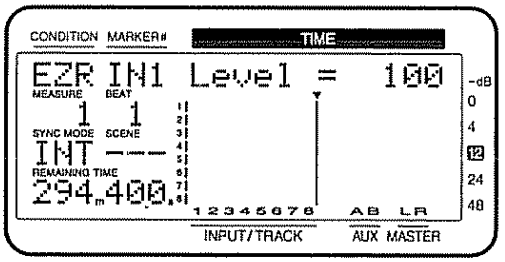
8. "IN* Pan =" s'affiche à l'écran. Réglez le panoramique de la source : Appuyez sur les boutons **[SHIFT] et [1]–[8]** en fonction de l'entrée dont vous souhaitez régler le panoramique et procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶].

MEMO

Lorsque la fonction Channel Link est activée, réglez l'équilibre entre les sources (p. 82).



9. "IN* Level =" s'affiche à l'écran. Réglez le niveau de la source. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] et [1]–[8]** en fonction de l'entrée dont vous souhaitez régler le niveau et procédez au réglage avec la molette **TIME/VALUE**. Appuyez sur **PARAMETER** [▶▶].



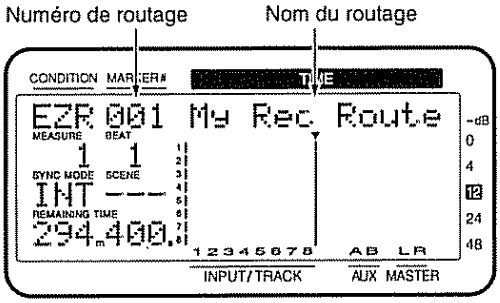
MEMO

Une fois le couplage effectué, réglez l'équilibre entre le niveau de sources (p. 82).

10. "Change Routing ?" s'affiche à l'écran. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Une fois le routage défini, le message "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture. Si vous préférez ignorer le routage en question, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

Sauvegarde du routage actif (fonction User Routing)

1. Utilisez un modèle (Template), ou l'édition pas à pas pour finaliser le routage que vous souhaitez sauvegarder.
2. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "SaveCurRouting ?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Le numéro et le nom du système d'affectation sont affichés.



4. Sélectionnez le numéro de sauvegarde du système d'affectation à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
5. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►].
6. Déplacez le curseur à l'aide des boutons [◄] ou [►]. Attribuez un nom au nouveau routage utilisateur à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
7. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. Le curseur se place sur le numéro du routage.
8. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
9. Un message apparaît à l'écran demandant confirmation si vous êtes sur le point de remplacer un routage utilisateur existant. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
10. Une fois le routage sauvegardé, le message "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Chargement d'un routage utilisateur

1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "User Routing ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Le numéro et le nom du routage utilisateur s'affiche à l'écran.
3. Sélectionnez le routage utilisateur à charger à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Si aucun routage utilisateur n'a encore été sauvegardé, le message "EZR No User Routing" s'affiche à l'écran, vous revenez à l'étape 1.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
5. Une fois le routage utilisateur chargé, le message "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Effacement des routages utilisateur

1. Appuyez à plusieurs reprises sur **[EZ ROUTING]**, jusqu'à ce que le message "DelUserRouting ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Le numéro et le nom du routage utilisateur s'affiche à l'écran.
3. Sélectionnez le numéro du routage à effacer à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Si aucun routage utilisateur n'a encore été sauvegardé, le message "EZR No User Routing" s'affiche à l'écran et vous revenez à l'étape 1.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

Un message de confirmation s'affiche à l'écran.

5. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
6. Une fois le routage utilisateur effacé, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Enregistrement des automations

Le VSR-880 vous permet d'enregistrer l'état des paramètres de mixage sous forme de **scènes**. De plus, vous pouvez enregistrer les informations associées aux marqueurs à des moments précis, sous la forme de **Snapshots** ; ceux-ci incluent les paramètres de mixage, les variations de niveaux, etc. Lorsque, au cours de la lecture, vous atteignez un marqueur, les paramètres de mixage associés à ce marqueur sont automatiquement chargés (**Automation de mixage**). Cette fonction vous permet d'effectuer des réglages complexes, difficiles à reproduire manuellement.

Les paramètres pouvant être sauvegardés sous forme de **Snapshot** sont les suivants :

Mix. d'entrée ([SHIFT] + [IN MIX (LEVEL/BALANCE)]) ou Mixage de piste ([SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)])

Mix Level (Niveau Mix)
Mix Pan (Panoramique Mix)
AUX Level (Niveau AUX)
AUX Pan (Panoramique AUX)
EFFECT1 Send (Niveau du départ de l'effet 1)
EFFECT1 Pan (Panoramique du départ de l'effet 1)
EFFECT2 Send (Niveau du départ de l'effet 2)
EFFECT2 Pan (Panoramique du départ de l'effet 2)

Mixage retour d'effet ([SHIFT] + [RTN MIX (AUTOMIX)])

StIn Level (Niveau de l'entrée stéréo)
StIn Bal (Balance de l'entrée stéréo)
FX1 RTNLev (Niveau du retour d'effet 1)
FX1 RTNBal (Balance du retour d'effet 1)
FX2 RTNLev (Niveau du retour d'effet 2)
FX2 RTNBal (Balance du retour d'effet 2)

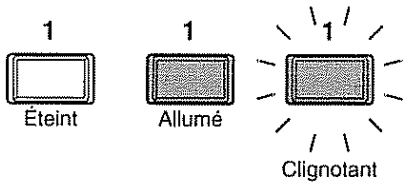
MasterBlock ([LEVEL/BALANCE])

MasterLevel (Niveau Master)
Master Bal (Balance Master)
AUX Level (Niveau d'envoi Master AUX)
AUX Bal (Balance du départ Master AUX)
FX1 SND Lev (Niveau du départ Master de l'effet 1)
FX1 SND Bal (Balance du départ Master de l'effet 1)
FX2 SND Lev (Niveau du départ Master de l'effet 2)
FX2 SND Bal (Balance du départ Master de l'effet 2)

Effect ([SHIFT] + [EFFECT (◄)] -> [ENT/YES])

FX1 Sel (Numéro de programme de l'effet 1)
FX2 Sel (Niveau du programme de l'effet 2)

Le statut de l'automation du mixage des différentes voies est signalé comme suit :



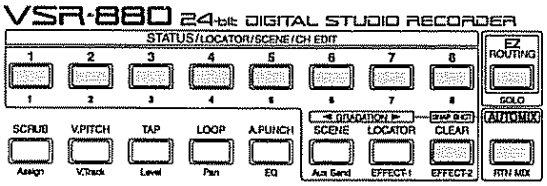
Témoin éteint : Automation désactivée.

Témoin allumé : Lecture avec automation.

Témoin clignotant : Lecture et enregistrement avec automation

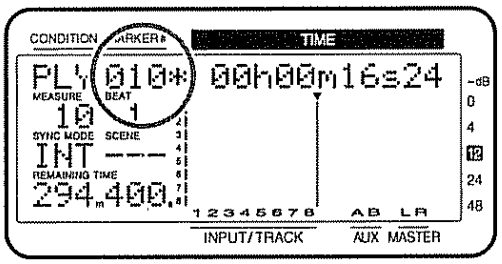
Enregistrement d'une automation, méthode 1 (Snapshot)

Les paramètres de mixage sauvegardés pour l'automation peuvent être enregistrés sur les marqueurs. Cette fonction porte le nom de Snapshot. Lorsque vous vous placez sur un marqueur, les paramètres de mixage enregistrés sont reproduits. Ainsi, vous pouvez définir des réglages de volume spécifiques à l'intro et à la fin du morceau ou définir des niveaux de départ d'effets des parties de guitare spécifiques aux intros et aux solos.



1. Placez-vous à l'endroit où vous souhaitez commencer l'enregistrement de votre automation.
2. Appuyez sur **[AUTOMIX]**. Le témoin AUTOMIX s'allume, le VSR-880 est en mode d'automation.
3. Sélectionnez les voies à enregistrer avec l'automation.
   - **3-1.** Sélectionnez le mixage d'entrée ([SHIFT] + [IN MIX (LEVEL BALANCE)]), le mixage des pistes ([SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)]) ou le mixage de retour ([SHIFT] + [RTN MIX (AUTOMIX)]).
   - **3-2.** Maintenez le bouton **[AUTOMIX]** enfoncé (le témoin clignote) et appuyez sur **(STATUS) ([1]–[8] ou [EZ ROUTING]**.

4. Maintenez le bouton **[AUTOMIX]** enfoncé et appuyez sur **[SNAP SHOT (CLEAR)]**. Un marqueur est ajouté sur le Time Code courant. Dans le même temps, un Snapshot des réglages de mixage est enregistré et associé à ce marqueur. Un marqueur auquel sont associés les réglages de mixage est signalé par une astérisque "*".



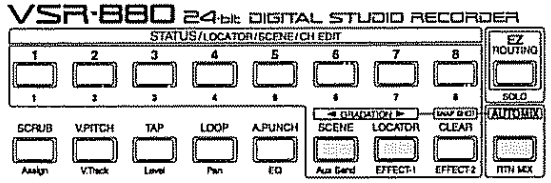
NOTE

Si un autre marqueur est placé à moins de 0,1 seconde avant la position de Time Code sur laquelle vous essayez de placer un nouveau marqueur, votre Snapshot est enregistré sur le marqueur précédent. Aucun marqueur n'est créé. Si un autre marqueur est placé à moins de 0,1 seconde après la position de Time Code sur laquelle vous essayez de placer un nouveau marqueur, votre Snapshot est enregistré sur le marqueur suivant

5. Appuyez sur **[AUTOMIX]**. Le témoin AUTOMIX s'éteint, le mode d'automation est désactivé.

Enregistrement d'une automation, méthode 2 (Gradation)

Cette fonction crée une automation qui assure une transition progressive entre les Snapshots enregistrés sur deux marqueurs consécutifs. Cette fonction porte le nom de **Gradation**. Cette méthode vous permet de préciser la longueur des Fades-In ou des Fades-out.



1. Suivez la procédure indiquée au chapitre "Enregistrement d'une automationn méthode 1" pour enregistrer un Snapshot aux Time Codes du début et de fin de la transition.

2. Appuyez sur **[AUTOMIX]**. Le témoin AUTOMIX s'allume, le mode d'automation est activé.

3. Sélectionnez les voies sur lesquelles vous souhaitez enregistrer l'automation.

   3-1. Sélectionnez le mixage d'entrée ([SHIFT] + [IN MIX (LEVEL BALANCE)]), le mixage de piste ([SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)]) ou le mixage du retour ([SHIFT] + [RTN MIX (AUTOMIX)]).

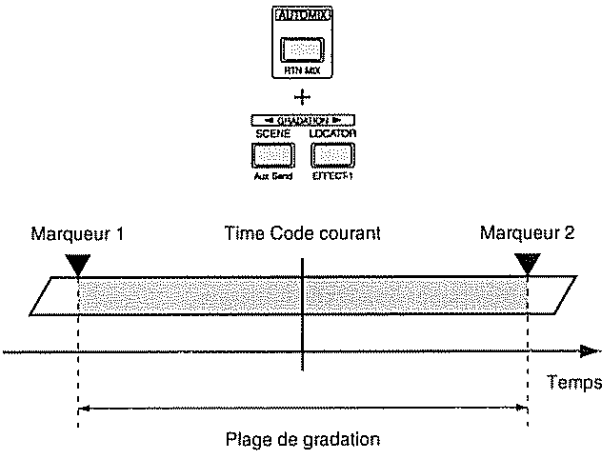
   3-2. Maintenez le bouton **[AUTOMIX]** enfoncé (le témoin clignote) et appuyez sur **STATUS ([1]–[8]) ou [EZ ROUTING]**.

4. Gardez le bouton **[AUTOMIX]** enfoncé et appuyez sur **[GRADATION ◄ (SCENE)]** ou **[GRADATION ► (LOCATOR)]**

5. Un message demandant confirmation s'affiche à l'écran. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Un nouveau marqueur est automatiquement ajouté entre les deux marqueurs et la transition est effectuée. Appuyez sur [CANCEL (NO)] pour annuler la transition.

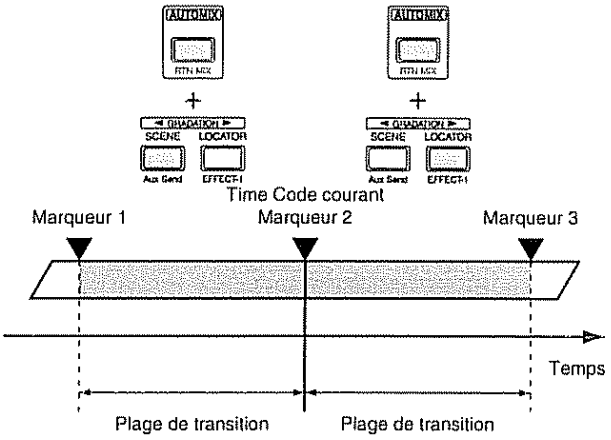
Lorsque le Time Code courant est inclu dans un marqueur adjacent

Appuyez sur **[GRADATION ◄ (SCENE)]** ou sur **[GRADATION ► (LOCATOR)]**, la plage de Gradation viendra s'inscrire sur la plage correspondante



Lorsque le Time Code courant correspond au marqueur

Lorsque vous appuyez sur **[GRADATION ◄ (SCENE)]**, la Gradation inclut le marqueur précédent ; appuyez sur **[GRADATION ► (LOCATOR)]**, la Gradation inclut le marqueur suivant.



6. Appuyez sur **[AUTOMIX]**. Le témoin AUTOMIX s'éteint, le mode d'automation est désactivé.

Si vous ne souhaitez pas enregistrer les réglages du niveau général (Mask Master Level)

Vous pouvez choisir de ne pas enregistrer le réglage du **niveau général** lors de l'enregistrement d'un Snapshot.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que "SYS Scene/ Auto Mix?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS A.Mix Snap=" s'affiche à l'écran.
4. Tournez la molette **TIME/VALUE**.

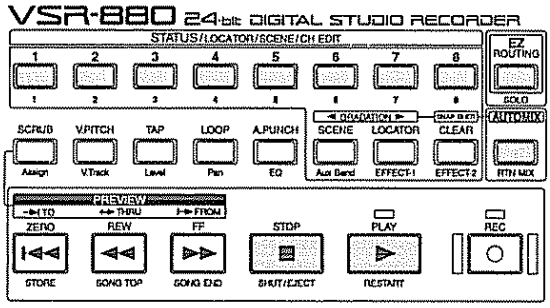
   A.Mix Snap (Mode Auto Mix Snapshot)

   Détermine les réglages enregistrés par le Snapshot

   All : Tous les réglages sont enregistrés

   MaskM : Le niveau général est ignoré
5. Appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.
6. Enregistrez le Snapshot tel que décrit au chapitre "Enregistrement des réglages de mixage, méthode 1".

Lecture de l'automation



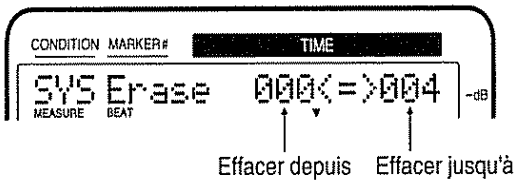
1. Appuyez sur **[AUTOMIX]**. Le témoin AUTOMIX s'allume, le mode d'automation est activé.
2. Sélectionnez les voies que vous souhaitez lire en automation.

   2-1. Sélectionnez le mixage des entrées ([SHIFT] + [IN MIX (LEVEL BALANCE)]), le mixage des pistes ([SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)]) ou le mixage du retour ([SHIFT] + [RTN MIX (AUTOMIX)]).

   2-2. Maintenez le bouton **[AUTOMIX]** enfoncé (le témoin s'allume) et appuyez sur le bouton **(STATUS) ([1]–[8]) ou [EZ ROUTING]**.
3. Appuyez sur le bouton **[PLAY]**. L'automation est mise en lecture.
4. Lorsque la lecture de l'automation arrive à son terme, appuyez sur **[STOP]**.

Désactivation de l'automation de mixage sur toutes les voies

1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[SYSTEM]**, jusqu'à ce que le message "SYS Scene/Auto Mix?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que le message "SYS A.Mix Erase?" s'affiche à l'écran.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
5. Utilisez les boutons [◀] ou [▶] et la molette **TIME/VALUE** pour préciser les marqueurs correspondant à la zone sur laquelle vous souhaitez supprimer l'automation de mixage.



Erase From

Indiquez le marqueur du début de la plage sur laquelle vous souhaitez effacer l'automation de mixage.

Erase To

Indiquer le marqueur de la fin de la plage sur laquelle vous souhaitez effacer l'automation de mixage.

6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. "SYS EraseMode=" s'affiche à l'écran
7. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

Erase Mode

Sélectionnez le type de données d'automation de mixage à supprimer.

Event : Suppression des données d'automation uniquement.

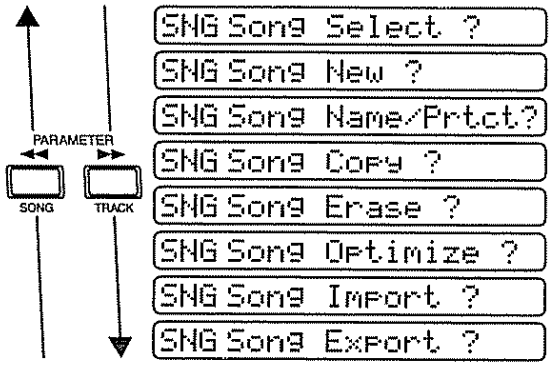
Marker : Suppression des marqueurs et des évènements d'automation

8. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. "SYS Erase___<=>___?" s'affiche à l'écran. Les marqueurs indiqués à l'étape 5 apparaîssent à la place du trait.
9. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Un message demandant confirmation s'affiche à l'écran.
10. Appuyez de nouveau sur le bouton **[ENT/YES]**. Pour interrompre la procédure de suppression, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.
11. Une fois les données d'automation de mixage effacées, le message "—Complete—" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Mode Song

[SHIFT] + [SONG (◄◄)]

Ce chapitre explique en détail les opérations suivantes :



- Sélection d'un morceau (Song Select) (manuel de prise en main, p. 24)
- Création d'un nouveau morceau (Song New) (manuel de prise en main, p. 20)
- Sauvegarde sur disquette Zip (Song Copy) (p. 72)
- Suppression des morceaux inutiles (Song Erase) (manuel de prise en main, p. 99)
- Message "Disk Full!" (Song Optimize) (manuel de prise en main, p. 48)
- Chargement de données d'autres VS sur le VSR-880 (Song Import, p. 28)
- Conversion des morceaux du VSR-880 vers d'autres VS (Song Export, p. 76)

Sauvegarde sur disquette (Song Copy)

Les morceaux créés sur le VSR-880 peuvent être sauvegardés sur des disquette Zip (pour libérer votre disque dur ou par sécurité).

Les disquettes Zip vous permettent d'échanger des données avec d'autres personnes ou de transférer vos données. Nous vous conseillons de toujours conserver une copie des morceaux les plus importants sur une disquette Zip.

NOTE

Des données peuvent être perdues suite à une procédure de copie mal faite. Roland Corporation dégage toute responsabilité en cas de pertes de données dans ces circonstances. Roland n'engage pas sa responsabilité en ce qui concerne l'intégrité des données sauvegardées, quelles que soient les données et le type de lecteur Zip.

Avant d'utiliser le lecteur Zip

Utilisation du lecteur Zip

- Installez le lecteur sur une surface plane, stable, horizontale et non soumise à des vibrations. Des dysfonctionnements nécessitant des réparations peuvent apparaître si l'appareil reçoit un choc.
- Évitez d'utiliser le lecteur immédiatement après l'avoir placé dans un environnement dont le taux d'humidité est très différent de celui de son environnement antérieur. Des changements rapides d'environnements peuvent faire apparaître de la condensation à l'intérieur du lecteur Zip, ce qui peut affecter son fonctionnement et/ou endommager les disquettes. Une fois l'appareil déplacé, laissez-le éteint pendant quelques heures.
- Pour insérer une disquette Zip, poussez-la doucement mais fermement, jusqu'à ce qu'elle se place correctement dans le lecteur. Pour retirer une disquette, appuyez fermement sur le bouton poussoir EJECT. N'utilisez jamais la force pour éjecter une disquette Zip.
- N'essayez jamais de retirer une disquette Zip de son lecteur tant que celui-ci est actif (témoin allumé) ; vous risqueriez d'endommager le lecteur et la disquette.
- Retirez toute disquette se trouvant dans le lecteur avant de mettre ce dernier sous tension.
- Afin de ne pas endommager les têtes de lecture de votre lecteur, insérez toujours les disquettes bien à l'horizontale (face au lecteur). Poussez-les fermement mais doucement. Ne forcez jamais leur insertion.
- N'insérez que des disquette Zip dans le lecteur
- Si aucune donnée n'a été enregistrée ou lue sur la disquette après trente minutes, le lecteur se met automatiquement en veille. Outre l'économie d'énergie réalisée, cette fonction prolonge la durée de vie de la disquette. Pour ramener l'appareil en mode de fonctionnement normal, appuyez sur **[STOP]** et attendez deux ou trois secondes.

Manipulation des disquettes Zip

- Les disquettes Zip contiennent un disque plastique recouvert d'une fine pellicule de support magnétique pour la sauvegarde des données. Le stockage d'une quantité importante de données sur une surface si petite nécessite une précision microscopique. Afin de préserver l'intégrité de vos disquettes, veillez à respecter les quelques règles suivantes :
  - Ne touchez jamais la surface du support magnétique à l'intérieur de la disquette.
  - Ne placez pas le Zip dans des endroits poussiéreux.
  - Ne soumettez pas les disquettes à des températures extrêmes. Températures recommandées : -22 à 51° C, humidité ambiante : 10 à 90 %.

- N'exposez pas les disquettes Zip à de puissants champs magnétiques comme ceux générés par des haut-parleur.
- Veillez à ce que l'étiquette de la disquette soit fixée correctement. Si l'étiquette venait à se décoller dans le lecteur, l'extraction pourrait être difficile.
- Remettez la disquette dans sa boîte après utilisation.
- Les disquettes Zip ne disposent pas de taquet de protection en enregistrement. Utilisez la fonction Song Protect pour protéger vos données (Prise en main p. 49).

Connexion d'un lecteur Zip

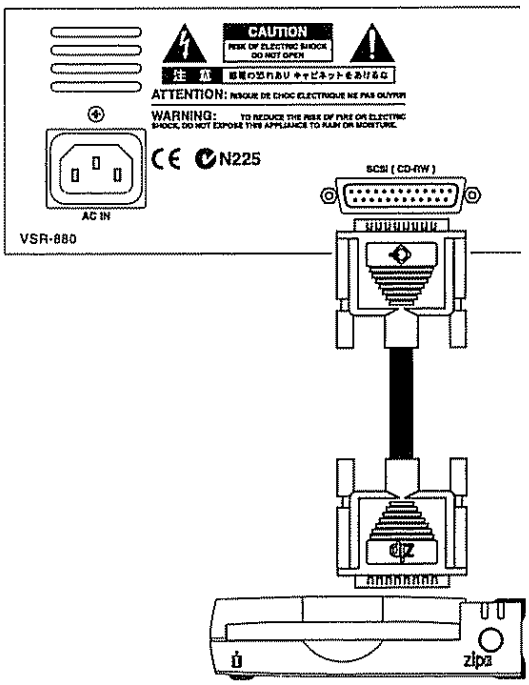
Suivez la procédure suivante pour connecter le lecteur Zip au VSR-880 :

NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou d'endommager les enceintes, réglez le volume au minimum et mettez tous les appareils hors tension avant d'effectuer les connexions.

Une fois les connexions effectuées, placez les appareils sous tension dans l'ordre indiqué. Le fait de placer les appareils sous tension dans un ordre différent peut entraîner des dysfonctionnements et/ou endommager vos enceintes (ou d'autres appareils).

Assurez-vous toujours que le volume est au minimum avant de placer l'appareil sous tension. Bien que le volume soit au minimum, des sons peuvent être audibles, sans qu'il s'agisse pour autant d'un dysfonctionnement.



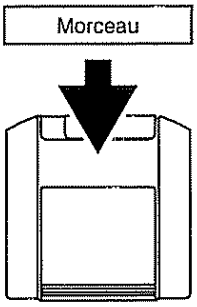
1. Placez le lecteur Zip sous tension.
2. Placez le VSR-880 sous tension (interrupteur POWER de la face arrière).
3. Placez les appareils connectés au VSR-880 sous tension.
4. Augmentez progressivement le volume des appareils audio.

Procédures de copie de morceau

Vous disposez de deux procédures différentes pour copier vos morceaux. Le choix entre ces deux procédures dépend de l'espace de stockage disponible sur la disquette de destination (100 Mo pour les disquettes Zip). La taille du morceau courant est indiquée à l'écran. Pour visualiser la taille du morceau courant, maintenez le bouton **[PLAY(DISPLAY)]** enfoncé et appuyez sur **[SONG (◄◄)]** (p. 40).

"Playable" :

Utilisez cette méthode pour copier des morceaux peu volumineux. Si la disquette de destination contient déjà des données, cette procédure vous permet de copier des morceaux supplémentaires (s'il reste suffisamment d'espace disponible).

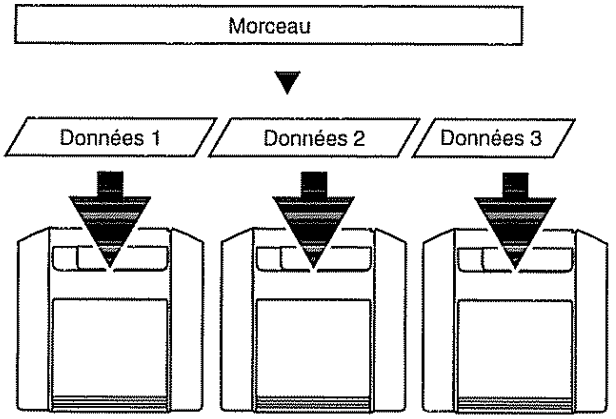


MEMO

Lorsque des opérations telles les enregistrements en Punch-In sont répétées, les anciennes données (rendues inutiles) sont conservées sur la disquette Zip. En effaçant ces données de votre disquette, vous ne pouvez pas libérer un espace de stockage important. Lorsque vous ne pouvez pas sauvegarder vos données sur une seule disquette, utilisez la procédure "Song Optimize" (manuel de prise en main p. 47). Cette fonction vous permet de réduire à son minimum la quantité de mémoire nécessaire au stockage d'un morceau et vous permet ainsi de stocker plus de données sur une seule disquette.

Archives :

Cette fonction vous permet de compresser des morceaux trop volumineux pour être sauvegardés sur une seule disquette. Les données sont converties dans un format conçu spécialement pour la sauvegarde (format d'archivage) ; le nombre de disquettes requises est fonction de l'espace disponible sur chacune d'entre elles. Cette méthode ne permet pas de lire directement les morceaux sur vos disquettes ; pour cela, vous devez tout d'abord charger les données sauvegardées sur le disque courant en suivant la procédure ad-hoc. Les données ne peuvent par ailleurs pas être copiées sur des disquettes contenant d'autres morceaux.



Sauvegarde d'un morceau sur une disquette unique

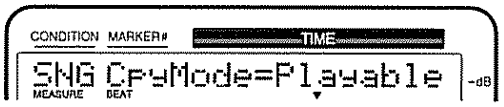
La procédure suivante vous indique comment copier un morceau depuis le disque dur interne du VSR-880 sur une disquette Zip, dont le numéro d'identifiant SCSI est 5.

Le tableau ci-dessous vous indique (approximativement) les temps de copie disponibles sur des disquettes Zip (100 Mo) ; temps calculés pour une piste, unité : minutes.

Enregistrement Fréquence d'échantillonnage

Mode	48,0 kHz	44,1 kHz	32,0 kHz
VSR	34	37	52
CDR	17	18	26
MAS	17	18	26
MT1	34	37	52
MT2	46	50	69
LIV	55	60	83

1. Sélectionnez comme disque courant le disque contenant la source à copier (Prise en main, p. 24).
2. Appuyez à plusieurs reprises sur les touches **[SHIFT]** + **[SONG (◀◀)]**, jusqu'à ce que le message "SNG Song Copy ?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "SNG CpyMode=" s'affiche à l'écran.
4. Sélectionnez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Pour cet exemple, sélectionnez "Playable".



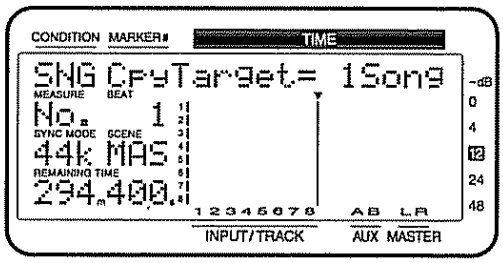
CpyMode (Mode de copie)

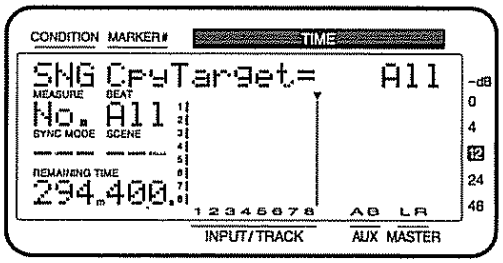
Détermine sous quelle forme doit être copié le morceau.

Playable : Directement jouable.

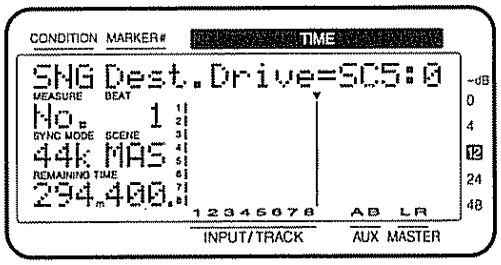
Archives : Sous forme d'archive.

5. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. "SNG CpyTarget=" s'affiche à l'écran.
6. À l'aide de la molette **TIME/VALUE** : Si vous souhaitez copier le morceau courant, sélectionnez "1 Song". Si vous souhaitez copier tous les morceaux du disque courant, sélectionnez "All".





7. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. "SNG Dest.Drive=" s'affiche à l'écran.
8. Sélectionnez le disque de destination à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Le disque dur interne est identifié par "IDE" et les disques externes par "SC0–SC7". Le nombre indiqué à la suite de chaque disque indique le nombre de partitions. Exemple : Si vous souhaitez effectuer une copie vers la disquette Zip, sélectionnez "SC5:0".



9. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Un message demandant confirmation apparaît à l'écran.

10. Si vous avez sélectionné "ALL" (pour les morceaux à copier) à l'étape 6, l'appareil vous demande de confirmer l'initialisation du lecteur de destination. Si vous souhaitez initialiser le lecteur de destination, appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Les données sauvegardées sur le support de destination sont effacées. Pour procéder à une copie sans initialisation, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

11. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "STORE Current?" (Sauvegarder le morceau courant ?) s'affiche à l'écran.

12. Si vous souhaitez sauvegarder le morceau courant, appuyez sur **[ENT/YES]** ; sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]**. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur le bouton [EXIT/NO].**

13. Une fois la copie (pour lecture directe) effectuée, revenez en mode de lecture.

NOTE

Le "Disk Memory Full", apparaît si le disque de destination ne possède pas suffisamment d'espace disponible ou si le nombre de morceaux est supérieur à celui du support (200 morceaux) ; la procédure de copie est interrompue. Les données copiées avant que ce message n'apparaisse demeurent utilisables.

MEMO

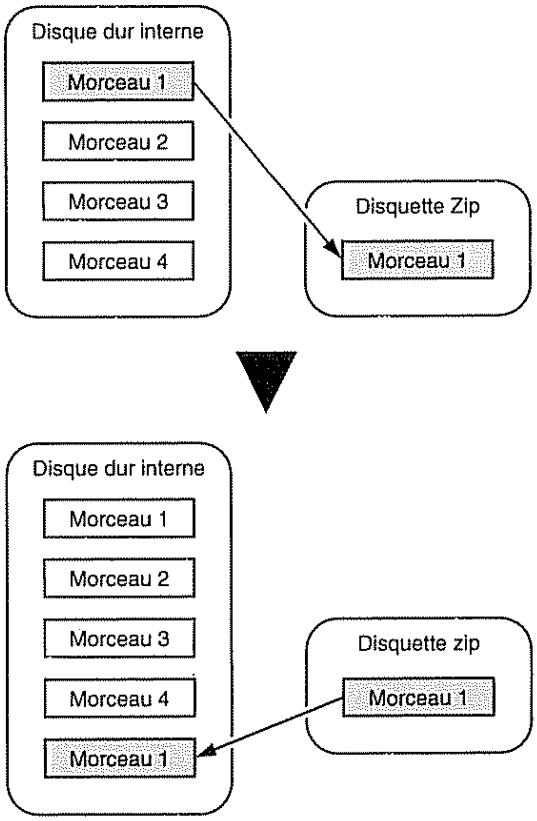
Assurez-vous que le disque de destination est initialisé au format des séries VS avant d'entamer la procédure de copie.

Chargement de données depuis les disquettes (Drive Select)

Si vous souhaitez charger des morceaux directement jouables copiés sur des disquettes Zip sur le VSR-880, sélectionnez tout d'abord le lecteur Zip comme disque courant (fonction Drive Select) ; après quoi vous pouvez effectuer des copies directement jouables de votre disquette Zip vers le disque dur interne.

NOTE

Si vous procédez à une copie depuis une disquette Zip vers le disque dur interne, sans effacer au préalable la copie originale du morceau qui pourrait se trouver sur le disque dur, celle-ci n'est pas effacée. Un nouveau morceau est alors créé, il est sauvegardé sur le numéro de morceau disponible le plus petit.



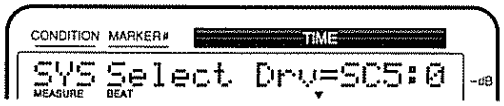
1. Assurez-vous que le lecteur Zip et le VSR-880 sont sous tension.

2. Insérez une disquette Zip dans le lecteur.

3. Appuyez à plusieurs reprises sur **[SHIFT]** + **[SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que "SYS Drive Select" s'affiche à l'écran.

4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]** pour lancer la détection des lecteurs connectés.

5. Sélectionnez le disque de destination. Le disque dur interne est représenté par "IDE" et les disques externes par "SC0–SC7". Le nombre indiqué à la suite de chaque disque indique le nombre de partitions. Exemple : Si vous souhaitez effectuer une copie vers la disquette Zip, sélectionnez "SC5:0".



6. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Un message demandant confirmation s'affiche à l'écran.

7. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "STORE Current?" (Sauvegarder le morceau courant ?) s'affiche à l'écran.

8. Si vous souhaitez sauvegarder le morceau courant, appuyez sur **[ENT/YES]**, sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]**. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur [EXIT/NO].**

9. Une fois le disque courant sélectionné, revenez en mode de lecture.

10. Suivez la procédure indiquée au chapitre "Sauvegarde d'un morceau sur un disque unique" (p. 74) pour copier les données de la disquette Zip sur le disque dur interne.

11. Une fois la copie terminée, répétez les étapes 3 à 9 pour sélectionner à nouveau le disque dur comme disque courant.

Impossibilité de sauvegarder le morceau sur un disque unique (Archives)

Avant de sauvegarder des morceaux sous forme d'archives, le disque de destination doit être initialisé. Cette procédure d'intialisation diffère de la procédure de formatage (manuel de prise en main, p. 105). Cette procédure vous permet d'effectuer des copies d'archives sur des disques neufs et qui n'ont donc pas encore été formatés. Attention, toutes les données enregistrées sur le disque sont perdues une fois la procédure de copie d'archive effectuée.

Par ailleurs, un disque contenant des morceaux sauvegardés dans un format d'archive, ne peut être utilisé comme disque actif. Si vous essayez de l'utiliser de cette manière, le disque sera reconnu comme non-initialisé.

Sauvegarde sur disquette Zip (Store)

Les instructions suivantes vous indiquent comment utiliser un lecteur Zip (numéro d'identifiant SCSI : 5) connecté au VSR-880, comme disque externe de sauvegarde.

1. Sélectionnez le disque dur interne comme disque courant (manuel de prise en main, p. 24).

2. Insérez une disquette dans le lecteur Zip.

3. Appuyez à plusieurs reprises sur les touches **[SHIFT] + [SONG (◀◀)]**, jusqu'à ce que le message "SNG Song Copy ?" s'affiche à l'écran.

4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**, le message "SNG CpyMode=" s'affiche à l'écran.

5. Sélectionnez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. En l'occurrence, sélectionnez "Archives".

CpyMode (Mode de copie)

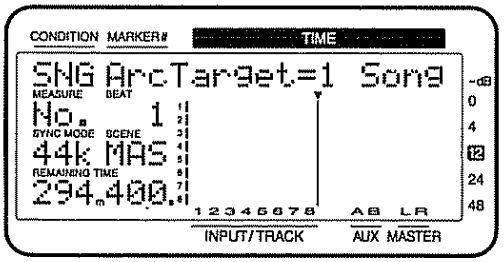
Détermine sous quelle forme doit être copié le morceau.

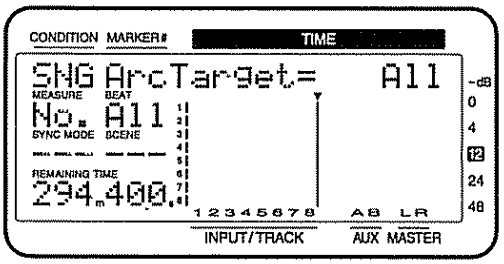
Playable : Directement jouable.

Archives : Sous forme d'archive.

6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SNG ArcTarget=" s'affiche à l'écran.

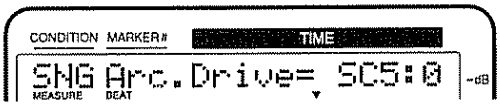
7. À l'aide de la molette **TIME/VALUE** : Pour copier le morceau courant, sélectionnez "1 Song", pour copier tout le disque courant, sélectionnez "All".





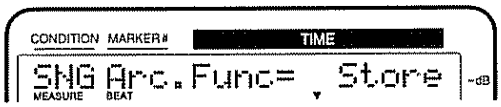
8. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SNG Arc.Drive=" s'affiche à l'écran.

9. À l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Sélectionnez le disque de destination de la copie. Seuls les disques amovibles reliés au connecteur SCSI peuvent être sélectionnés. Le disque dur interne ne peut être sélectionné comme support de destination. Exemple : Pour copier vers une disquette Zip, sélectionnez "SC5:0".



10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le bouton "SNG Arc Func=" s'affiche à l'écran.

11. Sélectionnez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. En l'occurrence, sélectionnez "Store".



Arc.Func (Fonction d'archive)

Détermine la méthode de copie en format d'archives.

Store : Sauvegarde vers une disquette Zip.

Extract : Chargement depuis une disquette Zip.

12. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Un message demandant confirmation apparaît à l'écran.

13. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. "STORE Current?" (Sauvegarde du morceau courant ?) s'affiche à l'écran.

14. Si vous souhaitez sauvegarder le morceau courant, appuyez sur **[ENT/YES]**, sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]**. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur [EXIT/NO]**.

15. "You'll Lose Data/Continue ?" s'affiche à l'écran. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Si vous souhaitez interrompre la procédure de copie d'archive, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

NOTE

Toutes les données sauvegardées sur la disquette Zip sont effacées. N'utilisez pas de disquette contenant des données utiles.

16. Si le morceau comprend un nombre de données trop important pour une seule disquette Zip, celle-ci est éjectée et le message "Please Insert Disk" s'affiche à l'écran. Insérez une autre disquette et appuyez sur **[ENT/YES]**. Indiquez les numéros respectifs de chacune des disquettes sur leurs étiquettes.

17. Lorsque vous procédez à une copie sur plusieurs disquettes, "Insert Disk #" (# correspond au numéro par ordre d'insertion) s'affiche à l'écran. Insérez à nouveau les disques en respectant leur ordre et appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

18. Une fois la procédure de sauvegarde d'archive terminée, revenez en mode de lecture.

Chargement depuis les disquettes (Extract)

1. Sélectionnez le disque dur interne comme support de destination du chargement.

2. Insérez la disquette contenant les données au format d'archive dans le lecteur Zip.

3. Appuyez à plusieurs reprises sur les touches **[SHIFT] + [SONG (◀◀)]**, jusqu'à ce que le message "SNG Song Copy ?" s'affiche à l'écran.

4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Le message "SNG CpyMode=" s'affiche à l'écran.

5. Sélectionnez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. En l'occurrence, sélectionnez "Archives".

CpyMode (Mode de copie)

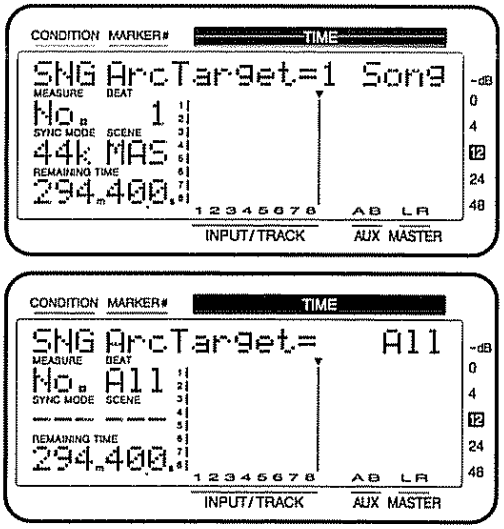
Détermine sous quelle forme doit être copié le morceau.

Playable : Directement jouable.

Archives : Sous forme d'archive.

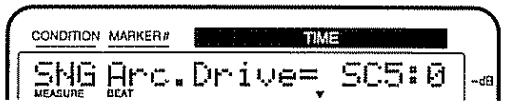
6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SNG ArcTarget=" s'affiche à l'écran.

7. À l'aide de la molette **TIME/VALUE** : Si vous souhaitez copier le morceau courant, sélectionnez "1 Song"; si vous souhaitez copier tout le disque courant, sélectionnez "All".



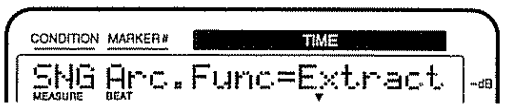
8. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SNG Arc.Drive=" s'affiche à l'écran.

9. À l'aide de la molette **TIME/VALUE** : Sélectionnez le disque depuis lequel les données doivent être chargées Seuls les disques amovibles reliés au connecteur SCSI peuvent être sélectionnés Le disque dur interne ne peut être sélectionné comme support de destination d'une telle copie. Exemple : Pour copier vers une disquette Zip, sélectionnez "SC5:0".



10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SNG Arc.Func=" s'affiche à l'écran.

11. Sélectionnez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. En l'occurrence, sélectionnez "Extract".



Arc.Func (Fonction d'archive)

Détermine la méthode de copie en format d'archives.

Store : Sauvegarde vers une disquette Zip.

Extract : Chargement depuis une disquette Zip.

12. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Un message vous demandant confirmation s'affiche à l'écran.

13. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Sélectionnez "1 Song" à l'étape 7. Si vous avez sauvegardé plus d'un morceau sur la disquette Zip, les noms de ces morceaux sont affichés à l'écran. Sélectionnez le nom du morceau à copier à l'aide de la molette **TIME/VALUE**

14. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "STORE Current?" (Sauvegarder du morceau courant ?) s'affiche à l'écran.

15. Si vous souhaitez sauvegarder le morceau courant, appuyez sur **[ENT/YES]** ; sinon, appuyez sur **[EXIT/NO]**. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur [EXIT/NO].**

16. Si vous avez sélectionné "All" à l'étape 3, le message "Init. IDE:0 OK?" s'affiche à l'écran. Ce message vous demande de confirmer votre intention d'initialiser le disque dur interne (disque de destination). Si vous souhaitez initialiser le disque dur et charger les données sur la disquette Zip, appuyez sur **[ENT/YES]**. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

NOTE

Si vous appuyez sur **[ENT/YES]** à ce stade de la procédure, tous les morceaux sauvegardés sur le disque dur sont effacés ; pour éviter cela, appuyez sur **[EXIT/NO]** (recommandé). Si le disque de destination n'offre pas suffisamment d'espace disponible, faites auparavant une copie du disque dur et appuyez sur **[ENT/YES]**.

17. Exécution du chargement. Lorsque vous effectuez une copie sur plusieurs disquettes, "Insert Disk #" (# correspond au numéro de la disquette par ordre d'insertion) s'affiche à l'écran. Insérez la disquette suivante et appuyez sur **[ENT/YES]**.

18. Une fois la procédure d'extraction d'archives terminée, revenez en mode de lecture.

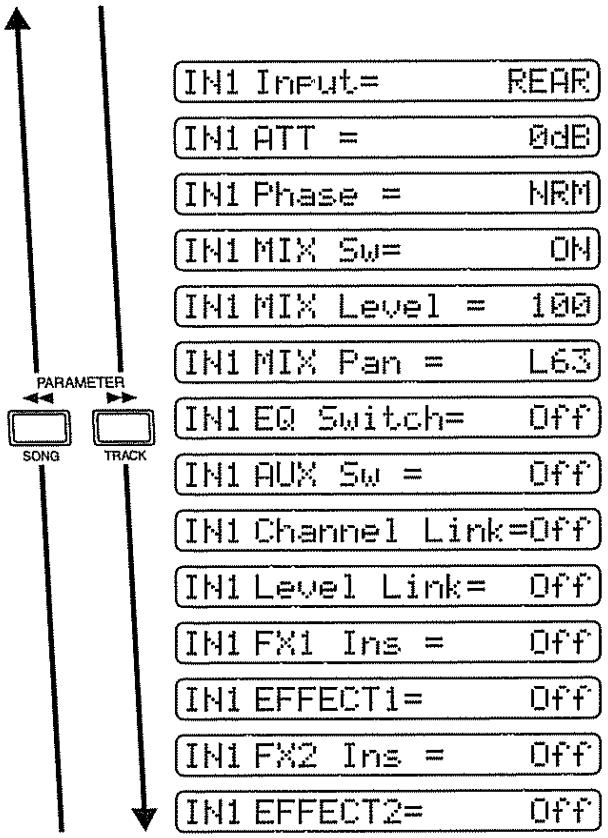
Mode Channel

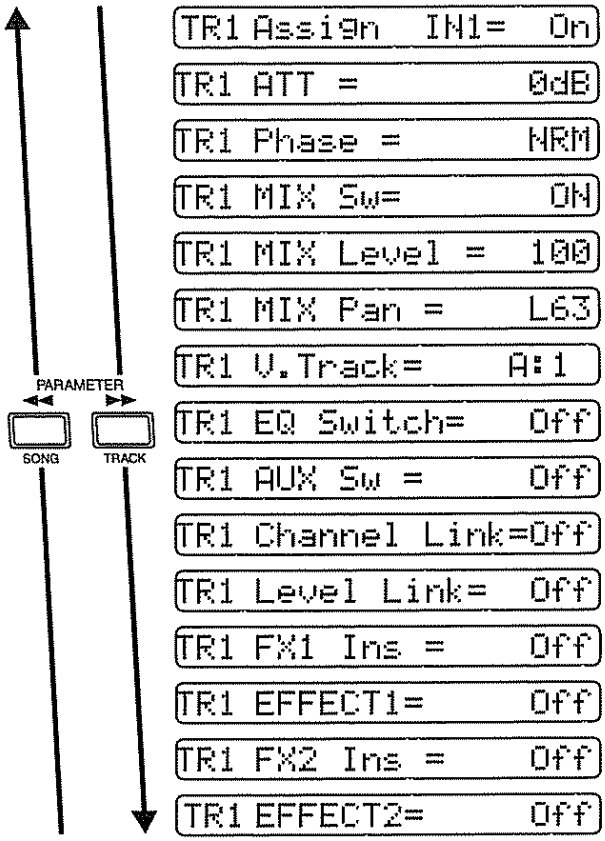
[SHIFT] + [IN MIX] or [SHIFT] + [TR MIX]

Cette section vous indique tous les paramètres pouvant être définis pour chacune des voies du mélangeur

Réglages de chaque voie

1. **Boutons [SHIFT] + [IN MIX (LEVEL/ BALANCE)]** ou **boutons [SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)]**
2. **Boutons [SHIFT] + STATUS ([1]–[8])**
3. **Boutons PARAMETER [◀◀] ou [▶▶] → molette TIME/VALUE**





4. **Boutons [PLAY (DISPLAY)]**

Affectation de la source d'entrée

[SHIFT] + [Assign (SCRUB)]

Précisez la source, la piste ou le retour d'effet à affecter à chacune des pistes à enregistrer.

Assign ***

Précisez la source/piste/le retour d'effet à affecter à chaque piste pour l'enregistrement. Si vous appuyez sur **[ENT/YES]**, "On" s'affiche pour vous indiquer que l'élément choisi est sélectionné pour l'enregistrement. Si vous appuyez sur **[EXIT/NO]**, "Off" s'affiche à l'écran, le signal sélectionné n'est pas enregistré.

Les indications à la place des astérisques "***" correspondent aux signaux suivants.

IN1–IN8 : Connecteur INPUT 1–Connecteur INPUT 8
TR1–TR8 : Piste 1–Piste 8 (*1)
FX1 : Retour d'effet 1
FX2 : Retour d'effet 2
StIn : Entrée stéréo

Exemple : "TR1 Assign IN1= On" indique que "la source sur l'entrée INPUT 1 est affectée à la piste 1 pour enregistrement".

(*1) Le VSR-880, vous permet d'effectuer un repport de piste sur une même piste. Toutefois, si vous faites cela, chaque enregistrement ou chaque piste en lecture est comptabilisé comme une piste, avec un maximum de 8 pistes au total. Exemple, si vous faites un report de la piste 1 sur la piste 1, le témoin STATUS de la piste 8 s'éteint, pour vous indiquer que la piste 8 n'est plus lue. Le témoin STATUS de la piste 1 clignote alternativement en vert et en rouge, pour vous indiquer que la piste est en enregistrement spécial.

Sélection de la source à affecter à l'entrée de mixage

Indiquez la source à sélectionner pour le mixage des entrées.

Input

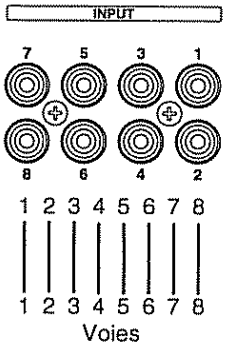
REAR : Connecteurs INPUT 1–8 en face arrière.

FRONT : Jacks INPUT A et B en face avant

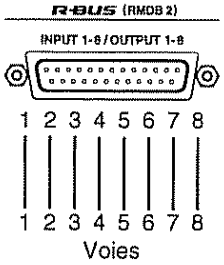
DIGITAL : Connecteurs OPTICAL IN ou COAXIAL IN en face arrière.

R-BUS : Port R-BUS en face arrière.

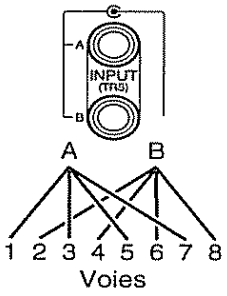
- Les mêmes signaux sont toujours affectés aux paires de voies 1 et 2, 3 et 4, 5 et 6, 7 et 8. Exemple : vous ne pouvez pas affecter le signal du port "R-BUS" à la voie 1 et celui du connecteur "DIGITAL" à la voie 2.
- Lorsque vous sélectionnez "REAR", chacun des connecteurs de la face arrière INPUT 1 à 8 est affecté à la voie 1 à 8 correspondante.



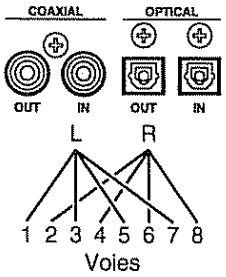
- Lorsque vous sélectionnez le port "R-BUS", chacun des canaux du port R-BUS (MULTI IN 1-8) est affecté à la voie 1 à 8 correspondante.



- Lorsque vous sélectionnez "FRONT", l'entrée INPUT A est affectée aux voies 1, 3, 5 et 7 et l'entrée INPUT B aux voies 2, 4, 6 et 8.



- Lorsque vous sélectionnez "DIGITAL", le canal numérique gauche est affecté aux voies 1, 3, 5 et 7 et le canal numérique droit aux voies 2, 4, 6 et 8.



Réglage de l'atténuation du niveau des voies

Le niveau du signal sur chacune des voies peut être réglé sans modifier pour autant les niveaux du mixage. Les signaux des pistes ayant été enregistrés avec des niveaux faibles peuvent ainsi être augmentés. L'égaliseur de voie vous permet d'autre part d'éviter l'écrêtage tout en conservant des niveaux de mixage proches de "100".

ATT (Attenuation)

Détermine l'atténuation du niveau du signal de chaque voie (-12 à +12 dB).

Inversion de phase (Phase)

Le VSR-880 dispose de connecteurs d'entrée jacks stéréo, configurés comme indiqué ci-dessous :

Notez cependant que sur certains appareils audio, les connexions du point chaud (pointe) et du point froid (bague) sont inversées. L'utilisation sans inversion de phase sur ces canaux peut alors entraîner des problèmes d'image stéréo, de balance gauche/droite voire provoquer la perte de la séparation gauche/droite des signaux stéréo.

Phase

Détermine la phase (NRM, INV) sur chaque canal. En temps normal, sélectionnez "NRM".

NRM : Phase normale (telle qu'en entrée)

INV : Inversion de phase (opposition de phase)

Réglage du niveau du signal dirigé vers le bus de mixage

[SHIFT] + [Level (TAP)]

[SHIFT] + [Pan (LOOP)]

Déterminent les réglages de volume/panoramique des voies dirigées vers le bus de mixage.

MIX Sw (commutation du bus de mixage)

Détermine les bus auxquels sont affectées la source et la piste. Pour cet exemple, sélectionnez "On".

On : Les signaux de la source et celui de la piste sont dirigés vers le bus de mixage. Sélectionnez "On" quand, par exemple, vous souhaitez simplement mixer les signaux d'entrée sans enregistrer la source. Les sources affectées au bus d'enregistrement sont cependant désactivées.

Off : Les signaux de la source ou de la piste ne sont pas affectés au bus de mixage. Si ces signaux ne sont pas non plus affectés à un bus d'enregistrement, ils ne sont dirigés vers aucune sortie.

MIX Level

Détermine le niveau (0–127) du signal dirigé vers le bus de mixage et le bus d'enregistrement

MIX Pan

Détermine le panoramique (L63–0–R63) des signaux dirigés vers les bus de mixage et d'enregistrement.

Sélection des pistes virtuelles

Boutons [SHIFT] + [V.Track (V.PITCH)]

V.Track

Sélection des pistes virtuelles (1–8) pour l'enregistrement ou la lecture (mixage des pistes).

Réglage de l'égaliseur (EQ)

[SHIFT] + [EQ (A.PUNCH)]

Réglage de l'égalisation sur chacune des voies.

NOTE

Le choix entre l'égaliseur 2 bandes et 3 bandes, s'effectue grâce au paramètre **EQ Sel** (sélection de l'égaliseur) (p. 86).

NOTE

Si le mode d'enregistrement (**Record Mode**) est réglé sur "VSR", l'égalisation n'est pas disponible (pas affichée).

EQ Switch (Commutateur d'égalisation)

Si vous souhaitez utiliser l'égaliseur, sélectionnez "On", sinon, sélectionnez "Off". Les modifications apportées à l'égalisation sont représentées graphiquement à l'écran. Si l'égaliseur est désactivé ("Off"), les paramètres ne sont pas disponibles. Pour cet exemple, sélectionnez "On"

EQL (Égaliseur graves)

Permet de régler le gain (-12 à 12 dB) et de définir la fréquence centrale (40 Hz à 1,5 kHz) de l'égaliseur graves de type Baxendall.

EQM (Égaliseur médiums - gain)

Permet de régler le gain (-12 à 12 dB) de l'égaliseur en cloche traitant les médiums.

EQM (Égaliseur médiums)

Permet de définir la fréquence centrale (200 Hz à 8 kHz) et le facteur Q (largeur de bande : 0,5 et 16) de l'égaliseur en cloche traitant les médiums.

EQH (Égaliseur aigus)

Permet de régler le gain (-12 à 12 dB) et la fréquence centrale (500 Hz à 18 kHz) de l'égaliseur aigus de type Baxendall.

Utilisation de la sortie auxiliaire

Boutons [SHIFT] + [AUX Send (SCENE)]

Affectation du signal de la source ou de la piste à un bus auxiliaire (AUX).

AUX Sw (commutation du bus AUX)

Détermine comment sont affectés les signaux de la source ou de la piste vers le bus AUX.

Off : Le signal n'est pas envoyé.

PreFade : Le signal affecté est prélevé après l'atténuateur (**ATT**).

PstFade : Le signal affecté est prélevé après le réglage du **niveau de mixage**.

AUX Level

Détermine le niveau (0–127) du signal affecté au bus AUX. À régler par défaut sur "100".

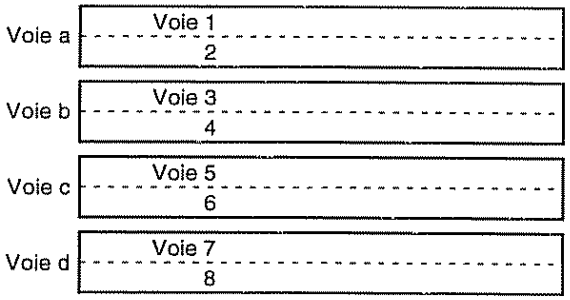
AUX Pan

Détermine le placement stéréo du signal (L63–0–R63) envoyé au bus AUX.

Réglage d'une source stéréo (Channel Link)

Lors de la lecture ou de l'enregistrement d'une source stéréo, vous devez procéder aux opérations de mixage (tel que le réglage indépendant des voies gauche et droite), ce qui peut rendre difficile les réglages d'égalisation, des effets ou autres. Vous pouvez alors choisir de coupler les réglages d'une paire de voies (à l'exception des réglages du niveau de mixage et de panoramique) de sorte qu'ils soient identiques. Cette fonction porte le nom de **Channel Link**.

Lorsque le couplage de voies est activé, les voies paires et impaires sont liées. Les réglages de chaque voie impaire sont identiques à ceux de la voie paire correspondante. Lorsque les réglages sont modifiés sur une voie, la voie qui lui est associée est modifiée de la même façon.



Fonction Channel Link

Active/désactive la fonction Channel Link.

Réglage des niveaux de mixage

Lorsque la fonction Channel Link est activée, l'équilibre des deux voies est préservé et le niveau du volume total est contrôlé par le Fader des voies impaires. Si vous souhaitez régler les Faders de voies indépendamment, suivez la procédure ci-dessous :

MIX Sw (Mix Switch)

Détermine le bus auquel est affecté la source ou la sortie des pistes. Pour cet exemple, sélectionnez "On".

On : Les signaux de la source ou la piste ne sont pas dirigés vers le bus RECORDING, mais sont dirigés directement vers le bus de mixage. Sélectionnez "On" lorsque vous souhaitez simplement mixer les signaux d'entrée sans enregistrer la source.

Off : Les signaux de la source ou de la piste ne sont pas dirigés vers le bus de mixage. Ils ne sont pas affectés à un bus d'enregistrement non plus ; ces signaux ne possèdent aucune affectation.

MIX Level

Détermine le niveau du signal (0–127) du bus de mixage ou du bus RECORDING.

Ofs Level (Niveau d'Offset)

Détermine le niveau général (0–127) tout en conservant l'équilibre entre les deux voies.

Réglage du panoramique

Lorsque la fonction Channel Link est activée, ce paramètre détermine l'équilibre général gauche/droite, tout en conservant les réglages respectifs du panoramique des deux voies. Si vous souhaitez régler le panoramique de chaque voie de façon indépendante :

MIX Bal (Balance du mixage)

Détermine le réglage du panoramique (L63–0–R63) du signal dirigé vers le bus de mixage ou le bus RECORDING.

Ofs Bal (Écart de la balance)

Détermine le niveau général gauche/droit (L63–0–R63) tout en conservant le réglage du panoramique des deux voies.

Couplage des niveaux de mixage uniquement (Level Link)

Les **niveaux de mixage** de deux voies adjacentes (paire et impaire) peuvent être couplés de sorte que l'équilibre de niveau soit conservé lorsque vous réglez le niveau général. Cette fonction porte le nom de **Level Link**. Lorsqu'elle est activée, les réglages d'égalisation, de niveau de départ vers les effets, etc., des deux voies peuvent être effectués indépendamment.

NOTE

La fonction Level Link est disponible uniquement si la fonction Channel Link est réglée sur "Off". Si la fonction Channel Link est activée, les réglages d'égalisation et de niveau de départ vers les effets restent liés

Level Link

Active/désactive la fonction Level Link.

Utilisation des effets internes

Départ/Retour

Boutons [SHIFT] + [EFFECT-1 (LOCATOR)]

Boutons [SHIFT] + [EFFECT-2 (CLEAR)])

EFFECT 1 (Départ vers l'effet 1)

EFFECT 2 (Départ vers l'effet 2)

Détermine comment le signal est dirigé vers le bus d'effet (départ de l'effet 1 ou 2).

Off : Le signal n'est pas affecté.

PreFade : Le signal affecté est prélevé après l'atténuateur (**ATT**).

PstFade : Le signal affecté est prélevé après le mixage des voies.

EFFECT1 Send (Niveau de départ vers l'effet 1)

EFFECT2 Send (Niveau de départ vers l'effet 2)

Détermine le niveau du signal (0–127) dirigé vers le bus d'effet (1 ou 2). Par défaut, réglez ce paramètre sur "100".

FFFECT1 Pan (Panoramique du départ ver l'effet 1)

FFFECT2 Pan (Panoramique du départ vers l'effet 2)

Détermine le positionnement stéréo du signal (L63–0–R63) dirigé vers le bus d'effet (1 ou 2).

Insertion

FX1 Ins (Insertion de l'effect 1)

FX2 Ins (Insertion de l'effet 2)

Détermine l'endroit où le signal traité est ré-introduit dans le trajet du signal.

Insert : Insertion entre l'égaliseur et le Fader de niveau.

InsertL : L'insertion affecte la voie de gauche de l'effet stéréo.

InsertR : L'insertion affecte la voie de droite de l'effet stéréo.

InsertS : Insertion sur les voies gauche et droite de l'effet stéréo.

Ins Send (Niveau de départ vers l'insertion)

Niveau du signal envoyé vers l'effet d'insertion (0–127). Réglez ce paramètre sur "100".

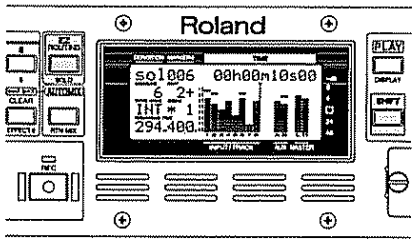
Ins Rtn (Niveau de retour de l'insertion)

Détermine le niveau du retour de l'effet d'insertion (0–127). Réglez par défaut ce paramètre sur "100".

Lecture d'une seule voie (Solo)

Pour procéder au réglage d'égalisation ou vérifier l'équilibre du mixage final, il est généralement préférable de n'entendre que le signal de la voie à régler. Bien sûr, il est toujours possible d'appliquer un Mute sur les voies que vous ne souhaitez pas entendre, à l'aide des Boutons **STATUS** ([1]–[8]), mais cette opération reste pour le moins fastidieuse. La fonction **Solo** répond à ce besoin et vous permet d'écouter le signal d'une seule voie et d'appliquer automatiquement un Mute sur toutes les autres.

1. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[SOLO (EZ ROUTING)]**. "SOLO Mode ON" s'affiche quelques instants à l'écran pour vous indiquer que la fonction Solo est effectivement activée. Les indications dans le champ CONDITION alternent entre le nom du mode actuel et "sol" (pour vous signifier que la fonction Solo est activée). Dans le même temps, vous constatez que les témoins SELECT des différentes voies clignotent. Dans l'état actuel, toutes les voies sont audibles.



2. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la voie que vous souhaitez écouter. Le témoin STATUS de ce bouton continue à clignoter, seule la voie sélectionnée est audible. Vous pouvez, dans ces conditions, procéder au réglage de mixage, de la balance, d'égalisation, d'effets, etc.

3. L'écoute ou le Mute sont alternés à chaque pression sur un bouton **STATUS** ([1]–[8]). Seule la voie dont le témoin STATUS clignote reste audible. Vous pouvez, dans ces conditions, procéder au réglage du mixage, de la balance, d'égalisation, d'effets, etc. Il est également possible d'écouter deux ou plusieurs voies. Les voies sur lesquelles un Mute a été appliqué avant l'activation de la fonction Solo ne peuvent pas être écoutées, même si vous appuyez sur les boutons SELECT correspondantes. Par ailleurs, lorsque vous n'écoutez qu'une voie, appuyez sur le bouton SELECT correspondant à cette voie si vous souhaitez entendre toutes les autres.

4. Pour désactiver la fonction Solo, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[SOLO (EZ ROUTING)]**. Revenez en mode de lecture.

Mode Master

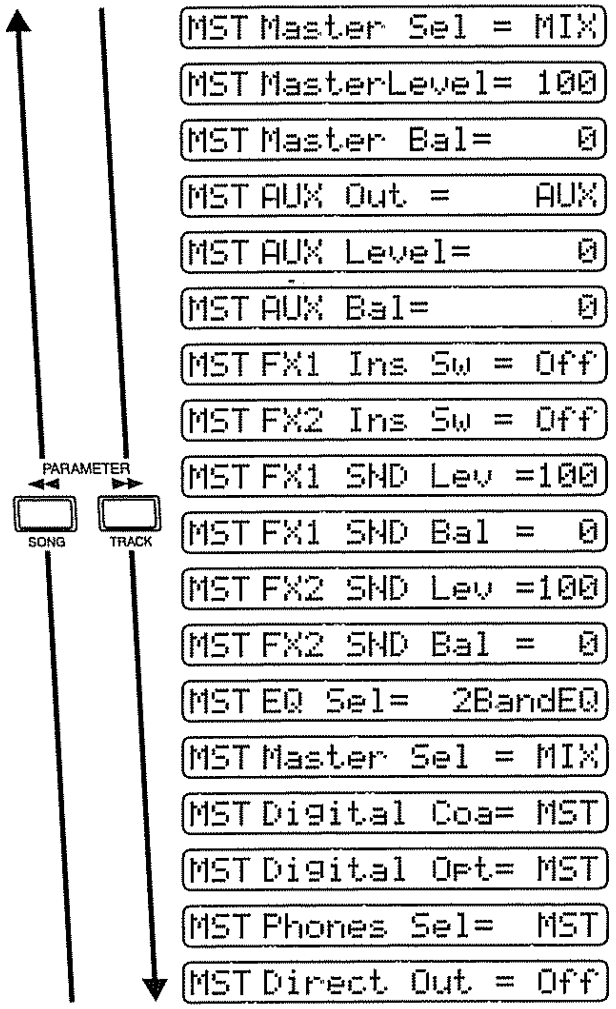
Ce chapitre détaille les paramètres de Mastering et de mixage du VSR-880.

Paramètre de Mastering

[LEVEL/BALANCE]

Réglage du bloc de Mastering.

1. **Bouton [LEVEL/BALANCE]**
2. **PARAMETER [◀◀] or [▶▶] -> Molette TIME/VALUE**



3. **Bouton [PLAY(DISPLAY)]**

Réglage de la sortie MASTER

Détermine le signal/le niveau/la balance sur les connecteurs de sortie OUTPUT 1–2 (MASTER).

Master Sel (Sélection Master)

Détermine les signaux affectés aux connecteurs de sortie OUTPUT 1–2 (MASTER).

MIX : Signaux affectés au bus de mixage.
AUX : Signaux affectés au bus auxiliaire.
FX1 : Signaux affectés au bus d'effet (FX1).
FX2 : Signaux affectés au bus d'effet (FX2).
REC : Signaux affectés au bus d'enregistrement.

MasterLevel

Détermine le niveau du signal (0–127) sur les connecteurs de sortie OUTPUT 1–2 (MASTER).

Master Bal (Balance générale)

Détermine l'équilibre gauche/droite (L63–0–R63) du signal sur les connecteurs de sortie OUTPUT 1–2 (MASTER).

Réglage de la sortie AUX

Détermine le signal/le niveau/la balance sur les connecteurs de sortie OUTPUT 3–4 (AUX A, B).

AUX Out

Détermine les signaux audibles sur les connecteurs OUTPUT 3–4 (AUX A, B).

AUX : Signaux affectés au bus auxiliaire.
FX1 : Signaux affectés au bus d'effet (FX1).
FX2 : Signaux affectés au bus d'effet (FX2).

AUX Level

Détermine le niveau (0–127) du signal sur les connecteurs OUTPUT 3–4 (AUX A, B).

AUX Bal (Balance AUX)

Détermine la balance gauche/droite (L63–0–R63) du signal sur les connecteurs OUTPUT 3–4 (AUX A, B).

Insertion d'un effet sur le bloc Master

MST FX1 INS Sw (Sélecteur d'insertion de l'effet 1 dans le bloc Master)

MST FX2 INS Sw (Sélecteur d'insertion de l'effet 2 dans le bloc Master)

Détermine de quelle façon sont insérés les effets.

Off : Aucune insertion.

On : Insertions sur les 2 canaux du bus de mixage.

MST FX1 Ins Send (Niveau du départ d'insertion de l'effet 1 dans le bloc Master)

MST FX2 Ins Send (Niveau du départ d'insertion de l'effet 2 dans le bloc Master)

Détermine le niveau du signal dirigé vers l'effet d'insertion (0–127). À régler par défaut sur "100".

MST FX1 Ins Rtn (Niveau du retour d'insertion de l'effet 1 dans le bloc Master)

MST FX1 Ins Rtn (Niveau du retour d'insertion de l'effet 2 dans le bloc Master)

Détermine le niveau du signal ré-inséré dans le bloc Master (0–127). À régler par défaut sur "100".

Réglage du niveau de départ vers l'effet

Vous pouvez régler l'équilibre du niveau général des départs d'effet pour chaque effet, sans modifier les réglages de niveau de départ d'effet et de panoramique de chaque voie.

MST FX1 SND Lev (Niveau de départ de l'effet 1 sur le bloc Master)

MST FX2 SND Lev (Niveau de départ de l'effet 2 vers le bloc Master)

Détermine le niveau global du signal (0–127) dirigé vers l'effet. À régler par défaut sur "100".

MST FX1 SND Bal (Balance de départ de l'effet 1 sur le bloc Master)

MST FX2 SND Bal (Balance de départ de l'effet 2 vers le bloc Master)

Réglage du panoramique (L63–0–R63) du signal global dirigé vers l'effet. À régler par défaut sur "0" (centré).

Sélection de l'égaliseur 2 bandes ou 3 bandes

EQ Sel (Sélection d'égaliseur)

Détermine le type d'égaliseur à utiliser.

2BandEQ : Égaliseur 2 bandes.

3BandEQ : Égaliseur 3 bandes.

Sélection du signal à affecter aux connecteurs de sortie numériques

Détermine le signal de sortie affecté aux connecteurs numériques Digital Out (OPTICAL OUT, COAXIAL OUT).

Digital Coa (Sortie coaxiale)

Affecte le signal audible au connecteur de sortie numérique coaxial.

MST : Le même signal que celui affecté aux connecteurs MASTER (bus de mixage).

AUX : Signal affecté au bus auxiliaire.

FX1 : Signal affecté au bus d'effet (FX1).

FX2 : Signal affecté au bus d'effet (FX2).

Digital Opt (Sortie numérique optique)

Affecte le signal aux connecteurs de sortie optiques.

MST : Signal identique à celui affecté aux connecteurs MASTER (bus de mixage).

AUX : Signal affecté au bus auxiliaire.

FX1 : Signal affecté au bus d'effet (FX1).

FX2 : Signal affecté au bus d'effet (FX2).

Sélection du signal affecté au connecteur casque

Phones Sel (Sélection du signal du casque)

Détermine quels signaux sont affectés au jack PHONES.

MST : Signal identique à celui affecté aux connecteurs MASTER (bus de mixage).

AUX : Signal affecté au bus auxiliaire.

FX1 : Signal affecté au bus d'effet (FX1).

FX2 : Signal affecté au bus d'effet (FX2).

Affectations individuelles des pistes aux sorties (Direct Out)

Affectation aux sorties analogiques (OUTPUT 1–8).

Direct Out

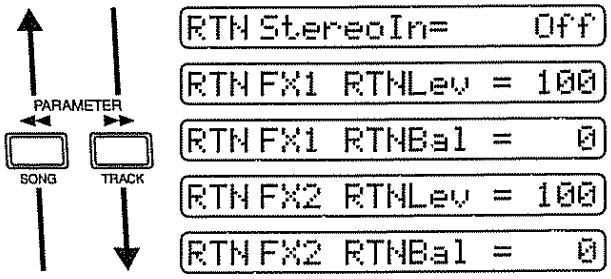
Si ce paramètre est réglé sur "On", le signal des pistes 1–8 est envoyé directement vers les connecteurs de sortie OUTPUT 1–8. Vous pouvez dans ce cas régler l'égalisation (**EQ**). Choisissez ce type d'affectation lorsque vous souhaitez connecter les sorties OUTPUT 1–8 à une console de mixage externe pour régler le niveau et le panoramique de chacune des pistes. Ce paramètre est réglé par défaut sur "On".

Si vous sélectionnez "Off", le signal des pistes 1–8 est dirigé directement vers le bus de mixage et envoyé par les connecteurs de sortie OUTPUT 1–2 (MASTER). Sélectionnez ce type d'affectation si vous souhaitez relier les connecteurs de sortie OUTPUT 1–2 (MASTER) à un amplificateur de puissance et utiliser le mélangeur interne du VSR-880 (mixage des pistes) pour régler le niveau et le panoramique de chacune des pistes.

Mixage du retour

[SHIFT] + [RTN MIX (AUTOMIX)]

1. [SHIFT] + [RTN MIX (EZ ROUTING)]
2. PARAMETER [◀◀] ou [▶▶] → molette **TIME/VALUE**



3. [PLAY (DISPLAY)]

Mixage d'une source stéréo (Stereo In)

[SHIFT] + [6]

Vous pouvez affecter les signaux d'entrée des connecteurs INPUT ou DIGITAL IN au bus de mixage ou au bus d'enregistrement sans mixage des entrées. Vous pouvez en outre régler les niveaux de ces signaux sans utiliser le mixage des entrées ou des sorties. Cette fonction porte le nom de **Stereo In**. Cette fonction s'avère utile, quand par exemple, un signal source se compose de sons avec effets et de sons sans effets enregistrés sur des pistes distinctes.

StereoIn

Détermine les connecteurs d'entrée utilisant la fonction Stereo In.

Off : Fonction Stereo In non utilisée.

Input 12 : Utilisation de Stereo In sur les entrées 1/2.

Input 34 : Utilisation de Stereo In sur les entrées 3/4.

Input 56 : Utilisation de Stereo In sur les entrées 5/6.

Input 78 : Utilisation de Stereo In sur les entrées 7/8.

StIn Level (Niveau Stereo In)

Détermine le niveau du signal (0–127) Stereo In.

StIn Bal (Balance Stereo In)

Réglage du panoramique (L63–0–R63) Stereo In.

Réglage du niveau du retour d'effet

[SHIFT] + [7] ou [SHIFT] + [8]

RTN FX1 RTNLev (Niveau du retour de l'effet 1 sur le bloc Master)

RTN FX2 RTNLev (Niveau du retour de l'effet 2 sur le bloc Master)

Réglage du niveau du retour d'effet (0–127). À régler par défaut sur "100".

RTN FX1 RTNBal (Balance du retour d'effet 1 sur le bloc Master)

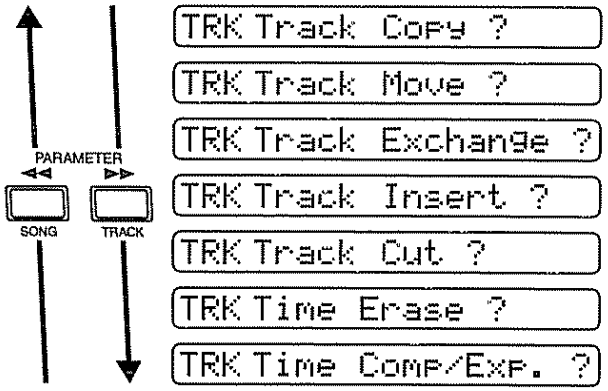
RTN FX2 RTNBal (Balance du retour d'effet 2 sur le bloc Master)

Réglage de la balance gauche/droite (L63–0–R63) du signal traité par l'effet. À régler par défaut sur "0" (centré)

Mode Track

[SHIFT] + [TRACK (►►)]

Ce chapitre examine en détail les possibilités et les procédures d'édition des signaux enregistrés. Afin de bien comprendre le concept d'édition de l'appareil, lisez ce chapitre avec attention



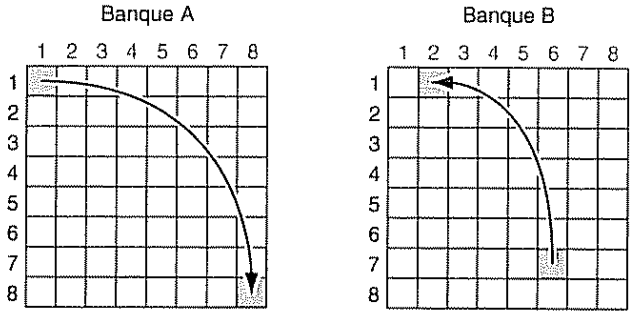
Opérations d'édition

Lorsque vous modifiez un morceau enregistré sur un enregistreur à bande, cela implique vous effaciez les données enregistrées précédemment. Par ailleurs, si vous souhaitez modifier la composition d'un morceau, vous devez soit ré-enregistrer l'intégralité du morceau soit procéder à des raccords en coupant et collant la bande. Dans un cas comme dans l'autre, le support est endommagé et les données sont définitivement perdues. Ce type d'édition porte le nom **d'édition destructive.**

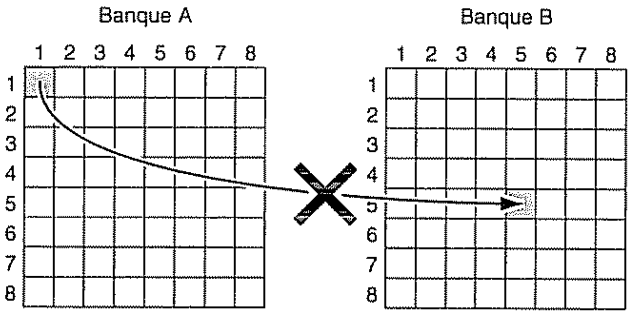
Comparons à présent l'enregistrement à bande et l'enregistrement Direct-to-Disc : ce dernier permet de copier les données sans perte de qualité sonore et autorise donc des sauvegardes de sécurité ; il vous permet en outre de copier très facilement des portions de vos données à des endroits différents ou d'effacer certaines portions définies (édition de pistes). Les erreurs au cours du Punch-In ou dans vos reports de pistes sont sans gravité, puisque vous pouvez restaurer les données dans l'état dans lequel elles se trouvaient avant vos éditions (fonction Undo). Ce type d'édition, qui permet de retrouver les données initiales, porte le nom **d'édition non destructive.**

Plage d'édition de piste

Avant de pouvoir éditer un son, vous devez préciser la piste ou la piste virtuelle ainsi que l'endroit exact de l'édition. Seules des pistes ou des pistes virtuelles d'une même banque peuvent être sélectionnées simultanément pour l'édition de piste. Ainsi, il n'est pas possible de copier ou de déplacer la piste 1/piste virtuelle 1 de la banque A vers la banque B.



Exemple d'édition de piste possible



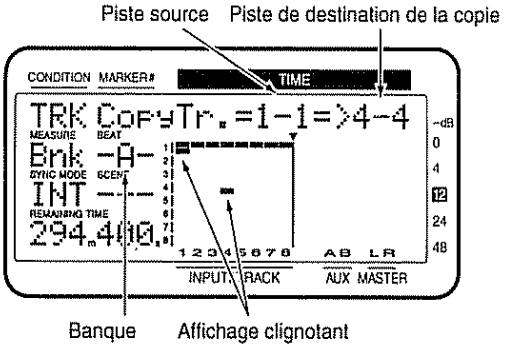
Exemple d'édition de piste impossible

MEMO

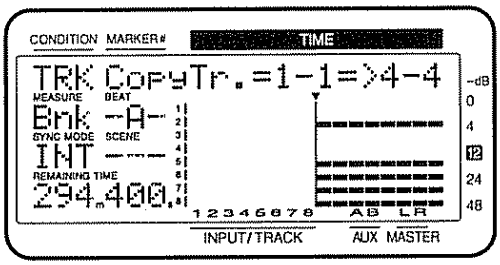
La fonction Track Exchange (p. 92) vous permet cependant de procéder à des éditions entre banques différentes.

Affichage par "barres"

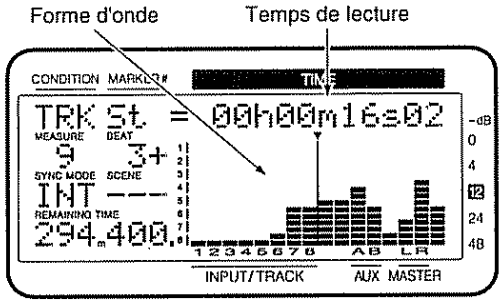
Lorsque vous sélectionnez une piste, l'affichage par "barres"vous renseigne sur le statut de sélection des pistes. Les chiffres portés en abscisses correspondent au numéro de piste et ceux portés en ordonnées au numéro de piste virtuelle. Les points correspondant aux pistes contenant des données sont affichés dans ce repère. Les pistes clignotantes sont celles sélectionnées pour l'édition.



Cette fenêtre vous permet de visualiser la liste des pistes actives. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]**. Pour revenir à la fenêtre précédente, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]**.



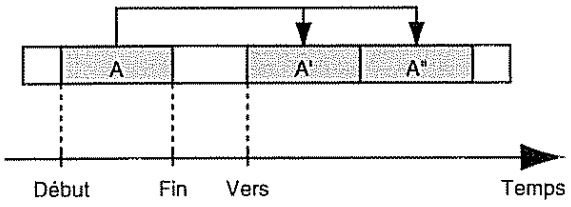
Si vous avez sélectionné un objet correspondant à un certain point de Time Code, une liste des pistes jouées s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez visualiser un profil de l'amplitude de la piste, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[PLAY (DISPLAY)]**. Ce profil donne une représentation graphique du signal de la piste sélectionnée. Sélectionnez cette piste à l'aide des boutons **STATUS** ([1]–[8]).



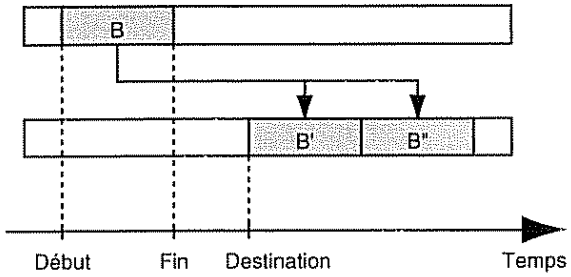
Copie de données de jeu (fonction Track Copy)

Cette procédure vous permet de copier des données de jeu d'un endroit à un autre. Utilisez par exemple cette méthode si vous souhaitez jouer le même refrain au début et à la fin d'un morceau. Les données situées à l'endroit de destination de la copie sont effacées.

Exemple 1 : Double copie sur une même piste



Example 2 : Double copie vers une piste différente



NOTE

Les données de jeu d'une piste sur laquelle la fonction Channel Link est activée, ne peuvent pas être copiées sur une piste sur laquelle cette fonction est désactivée. De même, les données d'une piste sur laquelle la fonction Channel Link est désactivée ne peuvent pas être copiées sur une piste sur laquelle cette fonction est activée.

NOTE

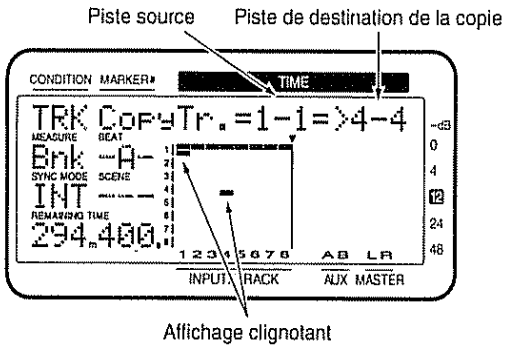
La portion à copier doit être supérieure à 0,5 s. Les données des portions de dimensions inférieures ne sont pas audibles.

1. La fonction de copie de piste est disponible sur les pistes audibles. Sélectionnez la piste virtuelle contenant les données à copier et préparez ces données pour la lecture.
2. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[TRACK (►►)]**, jusqu'à ce que le message "TRK Track Copy ?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Appuyez à plusieurs reprises sur [◄◄], jusqu'à ce que le message "TRK CopyTr.=?-?=>?-?" s'affiche à l'écran.

5. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste source. Le témoin STATUS s'allume en orange. La piste source peut également être sélectionnée à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

6. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste de destination. Le témoin STATUS clignote en rouge.

7. Sélectionnez la piste virtuelle de destination à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Exemple : "1-1" signifie "piste 1, piste virtuelle 1"



8. Pour copier plusieurs pistes à la fois, répétez les étapes 5–7.

NOTE

Ne sélectionnez pas des pistes virtuelles ayant déjà été sélectionnées pour la copie d'autres pistes.

9. Si vous décidez de ne pas copier certaines pistes, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [SELECT (CH EDIT)] correspondant à cette piste ; ou accédez au réglage correspondant à l'aide des boutons **PARAMETER** [◀◀] ou [▶▶] et appuyez 2 fois sur le bouton **[EXIT/NO]**. Le témoin STATUS clignote en orange.

10. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que le message "TRK St=" s'affiche à l'écran

11. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

St (Point de départ)

Détermine le point de départ de la portion à copier.

12. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Frm=" s'affiche à l'écran.

13. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

Frm (Point de référence)

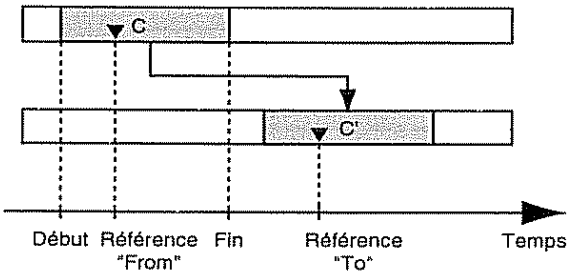
Établit une relation entre un point donné et le point "To" (début la copie). Cette position est généralement la même que celle du point de départ.

Utilisation de la fonction "Frm"

La copie s'effectue généralement à partir d'un point de départ précis sur la piste de destination. Cependant, l'outil "Frm" vous permet de faire en sorte que la position de ce point soit relative à un autre point, représentant un évènement sonore.

Supposons par exemple que vous souhaitiez copier un effet sonore de bombe à retardement, avec un Tic-Tac puis une explosion et que vous souhaitiez placer cette explosion à une position de Time Code bien précise. En temps normal, vous devriez calculer le temps d'enregistrement jusqu'au moment de l'explosion. En précisant une position "Frm", correspondant au "moment de l'explosion sur la portion à copier" et une position "TO" (le point de référence sur la piste de destination) correspondant au "point où vous souhaitez que l'explosion ait lieu". L'explosion est copiée précisément à l'endroit souhaité.

Exemple 3 : Copie à l'aide de la fonction "Frm"



14. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK End=" s'affiche à l'écran.

15. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

End (Point final)

Détermine la fin de la plage à copier.

16. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK To =" s'affiche à l'écran.

17. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

To (Point de référence de destination)

Point de référence sur la piste de destination.

18. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶] Le message "TRK Copy Time=" s'affiche à l'écran.

19. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

Copy Time

Nombre de copies (1-99) que vous souhaitez faire des données.

20. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Track Copy OK ?" s'affiche à l'écran.

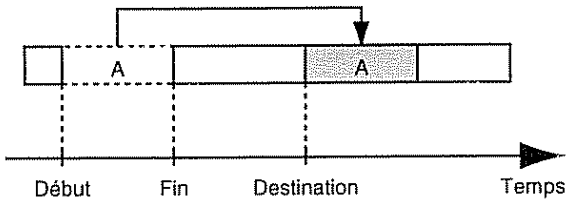
21. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]** pour effectuer la copie. Pour annuler, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

22. Une fois la copie effectuée, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

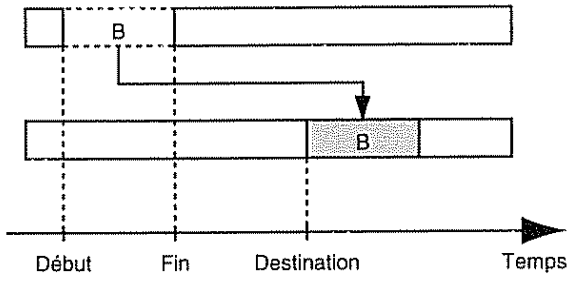
Déplacement de données (Track Move)

Cette méthode vous permet de déplacer des données sonores. Cette fonction vous permet de corriger des erreurs de mise en place dans le temps sur votre enregistrement. Les données enregistrées à l'endroit de la destination de la copie remplacées.

Exemple 1 : Déplacement sur une même piste



Exemple 2 : Déplacement vers une autre piste



NOTE

Les données de jeu d'une piste sur laquelle la fonction Channel Link est activée, ne peuvent pas être copiées sur une piste où elle est désactivée. De même, les données d'une piste sur laquelle la fonction Channel Link est désactivée ne peuvent pas être copiées sur une piste où elle est activée.

NOTE

La portion à copier doit être supérieure à 0,5 s. Les données des portions de dimensions inférieures ne sont pas audibles. D'autre part, tout son placé à moins de 1/2 seconde avant ou après la portion copiée est inaudible.

1. Les pistes disponibles pour la copie sont les pistes audibles. Sélectionnez la piste virtuelle contenant les données et préparez ces données pour la lecture.

2. Appuyez plusieurs fois sur **[SHIFT]** + **[TRACK (▶▶)]**, jusqu'à ce que "TRK Track Move ?" s'affiche à l'écran.

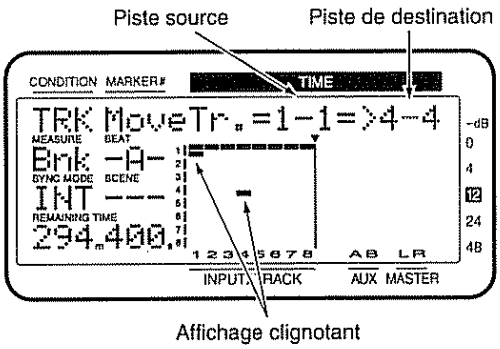
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

4. Appuyez à plusieurs reprises sur [◀◀], jusqu'à ce que le message "TRK MoveTr.=?-?=>?-?" s'affiche à l'écran.

5. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste contenant les données à déplacer. Le témoin STATUS s'allume en orange. Vous pouvez également sélectionner cette piste à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

6. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste de destination. Le témoin STATUS s'allume en rouge.

7. Indiquez la piste virtuelle de destination avec la molette **TIME/VALUE** (Ex. :"1-1" = "piste 1, piste virtuelle 1").



8. Si vous souhaitez déplacer plusieurs pistes à la fois, répétez les étapes 5–7.

NOTE

Ne sélectionnez pas des pistes virtuelles qui ont déjà été sélectionnées comme destination pour d'autres pistes.

9. Si vous décidez de ne pas déplacer certaines pistes, appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) correspondantes ou utilisez les boutons **PARAMETER** pour accéder au réglage correspondant et appuyez 2 fois sur **[EXIT/NO]**. Le témoin STATUS clignote en orange.

10. Appuyez à plusieurs reprises sur **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que "TRK St=" s'affiche à l'écran.

11. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

St (Point de départ)

Détermine le point de départ de la portion à déplacer.

12. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Frm=" s'affiche à l'écran.

13. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

Frm (Point de référence)

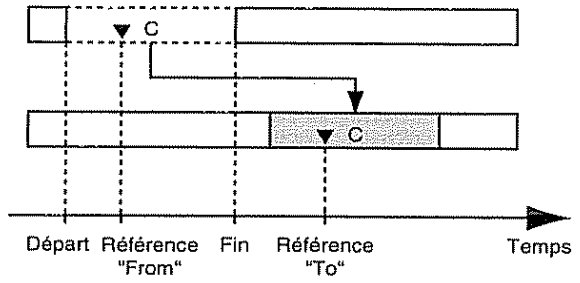
Établit une relation entre un point et le début de la copie (généralement la même que celle du point de départ).

Utilisation de la fonction "Frm"

Le déplacement s'effectue généralement à partir d'un point précis sur la piste de destination. L'outil "Frm" vous permet cependant de faire en sorte que la position de destination soit relative par rapport à un autre point, constituant un évènement sonore.

Supposons par exemple que vous souhaitiez copier un effet sonore de bombe à retardement, avec bruit de Tic-Tac, puis une explosion et que vous souhaitiez placer cette explosion à une position de Time Code bien précise. En temps normal, vous devriez calculer le temps d'enregistrement jusqu'au moment de l'explosion. En précisant une position "Frm", correspondant au "moment de l'explosion sur la portion à copier" et une position "TO" (le point de référence sur la piste de destination) correspondant au "point où vous souhaitez que l'explosion ait lieu". L'explosion est ainsi déplacée précisément à l'endroit souhaité.

Exemple 3 : Copie à l'aide de la fonction "Frm"



14. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK End=" s'affiche à l'écran.

15. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

End (Point final)

Détermine le point final de la portion déplacée.

16. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK To =" s'affiche à l'écran.

17. Utilisez la molette **TIME/VALUE**.

To (Point de référence de destination)

Point de référence du déplacement (piste de destination)

18. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Track Move OK ?" s'affiche à l'écran.

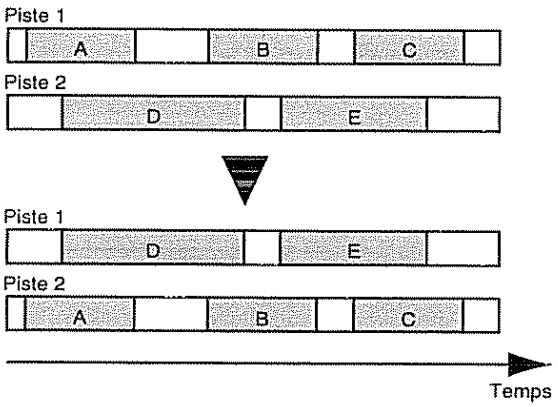
19. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]** pour effectuer le déplacement. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

20. Une fois le déplacement effectué, le message "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Échange de données entre les pistes (Track Exchange)

Cette procédure vous permet d'échanger des données de jeu entre deux pistes.

Exemple : Échange entre les pistes 1 et 2



NOTE

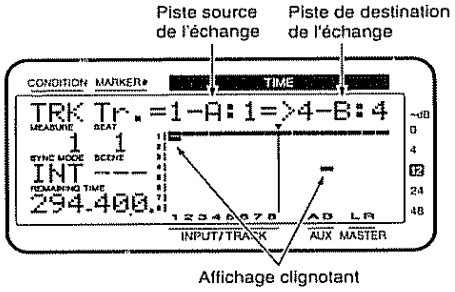
Les données de jeu d'une piste sur laquelle la fonction Channel Link est activée, ne peuvent pas être échangées avec celles d'une piste sur laquelle cette fonction est désactivée. De même, les données d'une piste sur laquelle la fonction Channel Link est désactivée ne peuvent pas être échangées avec celles d'une piste sur laquelle cette fonction est activée.

Échange de pistes entre banques

Vous pouvez utiliser la fonction Track Exchange pour échanger des pistes ou des pistes virtuelles entre deux banques différentes. Exemple : Si vous souhaitez copier la piste 1, piste virtuelles 1 de la banque A (soit A-1-1), vers la piste 1, piste virtuelle 1 de la banque B (soit B-1-1), suivez la procédure suivante (si A-2-1 N'EST PAS UTILISÉE).

1. Echangez les pistes A-2-1 et B-1-1
2. Copiez A-1-1 vers B-2-1.

1. Seules les pistes audibles sont disponibles pour l'échange. Sélectionnez les pistes virtuelles contenant les données de la source à échanger.
2. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[TRACK (►►)]**, jusqu'à ce que le message "TRK Track Exchange ?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton [◄], jusqu'à ce que le message "TRK Tr =?-*:?=>?-?:?" ("*" correspond à la banque courante) s'affiche à l'écran.
5. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé, et appuyez sur **STATUS** ([1]–[8]) de la piste source. Le témoin STATUS s'allume en orange. Vous pouvez également sélectionner la piste source avec la molette **TIME/VALUE**.
6. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) de la piste de destination. Le témoin STATUS s'allume en rouge.
7. Sélectionnez la piste virtuelle de destination à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Exemple : "1-A:1" correspond à "la piste virtuelle 1 de la piste 1 dans la banque A".



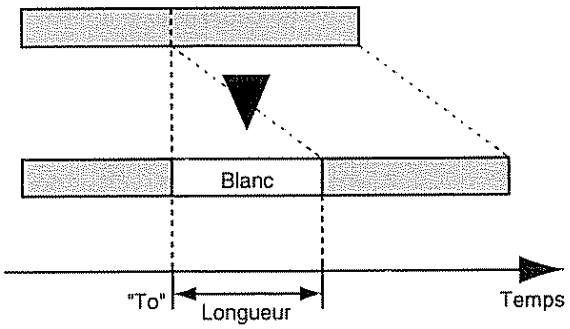
8. Si vous souhaitez échanger simultanément plusieurs pistes, répétez les étapes 5–7.

NOTE
Ne sélectionnez pas une piste virtuelle déjà sélectionnée comme destination pour d'autres pistes.

9. Si vous ne souhaitez pas échanger certaines pistes, appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) de ces pistes ou utilisez les boutons **PARAMETER** pour accéder au réglage correspondant et appuyez 2 fois sur **[EXIT/NO]**. Le témoin STATUS clignote en orange.
10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. Le message "TRK TrackExchangeOK ?" s'affiche à l'écran.
11. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. L'échange de piste est effectué. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.
12. Une fois l'échange effectué, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

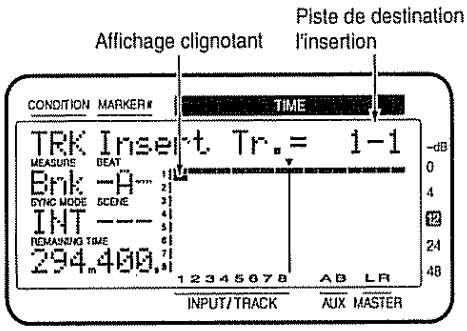
Insertion d'un silence (Track Insert)

Cette procédure insère un "blanc" à l'endroit fixé.



NOTE
Ne laissez pas de son à moins d'1/2 seconde avant ou après l'endroit où vous insérez les données. Les données situées sur cette plage ne sont pas lues.

1. Appuyez sur **[SHIFT]** + **[TRACK (►►)]**, jusqu'à ce que le message "TRK Track Insert ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur [◄], jusqu'à ce que le message "TRK Insert Tr.=?-?" s'affiche à l'écran.
4. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) contenant la source à insérer. Le témoin STATUS s'allume en rouge.
5. Sélectionnez la piste virtuelle de destination à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Ex. : "1-1" correspond à la "piste virtuelle 1 de la piste 1" ; "1-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de la piste 1" ; "*-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes".



6. Si vous souhaitez insérer plusieurs pistes simultanément, répétez les étapes 4 et 5.
7. Si vous souhaitez ne pas insérer certaines pistes, appuyez à nouveau sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) de ces pistes, ou utilisez les boutons **PARAMETER** pour accéder au réglage correspondant et appuyez sur **[EXIT/NO]**. Le témoin STATUS clignote en vert.

8. Appuyez à plusieurs reprises sur **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que "TRK To=" s'affiche à l'écran.

9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   To (Destination)

   Précisez la position où vous souhaitez insérer le silence.

10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Len=" s'affiche à l'écran.

11. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    Len (Longueur)

    Précisez la durée (longueur) du moment de silence.

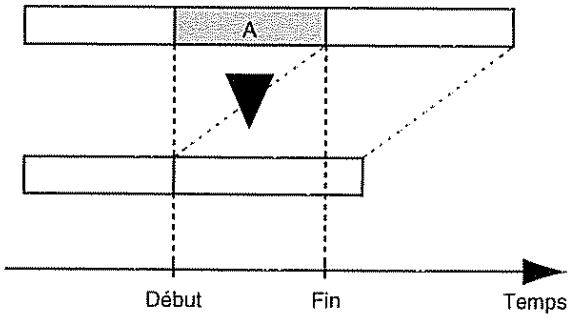
12. Utilisez la molette **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Track Insert OK ?" s'affiche à l'écran.

13. Appuyez sur **[ENT/YES]** pour effectuer l'insertion. Pour annuler, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

14. Une fois l'insertion effectuée, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Suppression des données de jeu (Track Cut)

Cette procédure coupe les données de jeu sur la portion définie. Lorsque des données de jeu sont coupées, les données placées à la suite de la coupure sont déplacées pour combler l'espace ainsi libéré. Il s'agit de la même opération que celle consistant à couper une portion de bande et à raccorder les extrémités sur un enregistreur analogique.



NOTE

Ne laissez pas de son à moins d'1/2 seconde avant ou après l'endroit où vous insérez les données. Les données situées sur cette plage ne sont pas lues.

NOTE

Contrairement aux apparences, les données ne sont pas effacées du disque dur. Cette procédure ne libère pas d'espace sur le disque. Reportez-vous au chapitre "Optimisation des morceaux" (Prise en main p. 47).

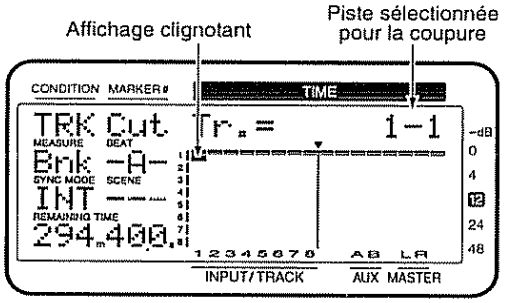
1. Appuyez sur **[SHIFT]** + **[TRACK (▶▶)]** jusqu'à ce que le message "TRK Track Cut ?" s'affiche à l'écran.

2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

3. Appuyez à plusieurs reprises sur [◀◀], jusqu'à ce que le message "TRK Cut Tr.=?-?" s'affiche à l'écran.

4. Appuyez sur **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste sur laquelle vous souhaitez effectuer la coupure. Le témoin STATUS s'allume en rouge.

5. Utilisez la molette **TIME/VALUE** pour préciser la piste virtuelle à effacer. Ex. : "1-1" correspond à "la piste virtuelle 1 de la piste 1" ; "1-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de la piste 1" ; "*-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes".



6. Si vous souhaitez couper plusieurs pistes simultanément, répétez les étapes 4 et 5.

7. Si vous décidez de ne pas couper certaines pistes, appuyez sur **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à ces pistes, ou utilisez les boutons **PARAMETER** pour accéder au réglage correspondant et appuyez sur **[EXIT/NO]**. Le témoin STATUS clignote en vert.

8. Appuyez à plusieurs reprises sur **PARAMETER** [▶▶] jusqu'à ce que "TRK St=" s'affiche à l'écran.

9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   St (Point de départ)

   Détermine le point du départ de la portion à copier.

10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK End=" s'affiche à l'écran.

11. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    End (point final)

    Détermine le point final de la portion à couper.

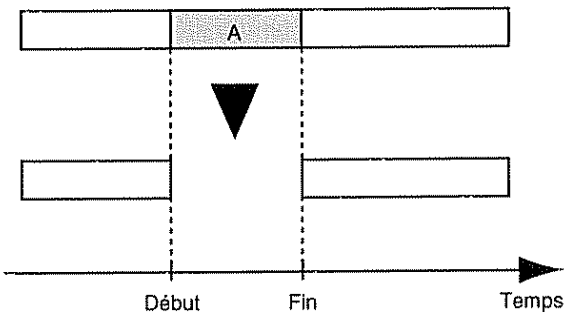
12. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Track Cut OK ?" s'affiche à l'écran.

13. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]** pour exécuter la coupure. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

14. Une fois la coupure effectuée, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Suppression de données de jeu (Track Erase)

Cette procédure efface les données de jeu sur une portion définie. Si vous utilisez cette fonction pour effacer des données, la portion du morceau située à la suite n'est pas déplacée. Cette opération est comparable à celle consistant à enregistrer un silence sur une bande.



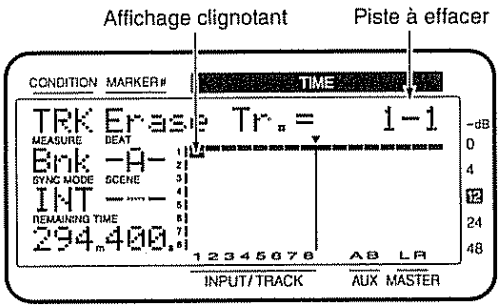
NOTE

Ne laissez pas de son à moins d'1/2 seconde avant ou après l'endroit où vous insérez les données. Les données situées sur cette plage ne sont pas lues.

NOTE

Contrairement aux apparences, les données ne sont pas effacées du disque dur. Cette procédure ne libère pas d'espace sur le disque. Reportez-vous au chapitre " Optimisation des morceaux" (Prise en main p. 47).

1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT] + [TRACK (►►)]**, jusqu'à ce que le message "TRK Track Erase ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur **[◄◄]**, jusqu'à ce que le message "TRK Erase Tr.=?-?" s'affiche à l'écran.
4. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) de la piste sur laquelle vous souhaitez effectuer la coupure. Le témoin STATUS s'allume en rouge.
5. Sélectionnez la piste virtuelle à couper à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Ex. : "1-1" correspond à "la piste virtuelle 1 de la piste 1" ; "1-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de la piste 1" et "*-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes ".



6. Si vous souhaitez effacer plusieurs pistes simultanément, répétez les étapes 4 et 5.
7. Si vous souhaitez ne pas effacer certaines pistes, appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) des ces pistes, ou utilisez les boutons **PARAMETER** pour accéder au réglage correspondant et appuyez sur **[EXIT/NO]**. Le témoin STATUS clignote en orange.
8. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. Le message "TRK St=" s'affiche à l'écran.
9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   St (Point de départ)

   Détermine le point de départ de la portion à effacer.
10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. Le message "TRK End=" s'affiche à l'écran.
11. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

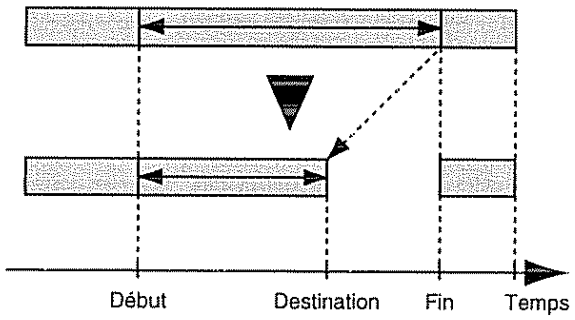
    End (Point final)

    Détermine le point final de la portion à effacer.
12. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. Le message "TRK Track Erase OK ?" s'affiche à l'écran.
13. Appuyez sur **[ENT/YES]** pour effectuer la suppression de piste. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.
14. Une fois la suppression effectuée, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

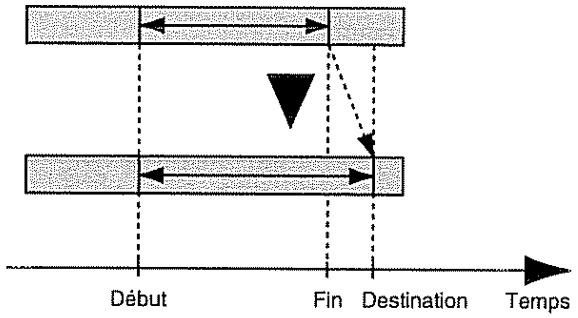
Compression et expansion temporelle

Cette fonction vous permet de raccourcir ou de rallonger de façon définie la longueur des morceaux. Vous pouvez préciser l'importance de la compression ou de l'expansion sur la plage 75–125 % ; notez cependant que plus la modification est importante, plus la qualité sonore se dégrade. Nous vous recommandons de vous en tenir à une plage comprise entre 93 et 107 %.

Example 1 : Compression



Example 2 : Expansion



En règle générale, la hauteur de note est modifiée proportionnellement à l'importance de la compression ou de l'expansion Par exemple, si le temps de lecture est raccourci, les notes sont plus aiguës. Le VSR-880, vous permet de laisser la hauteur varier en fonction de la compression ou de l'expansion, ou de conserver la hauteur de note de départ.

NOTE

En **mode d'enregistrement** "CDR" (pour un morceau ou pour des pistes de Mastering), la fonction de compression et expansion temporelle n'est pas disponible.

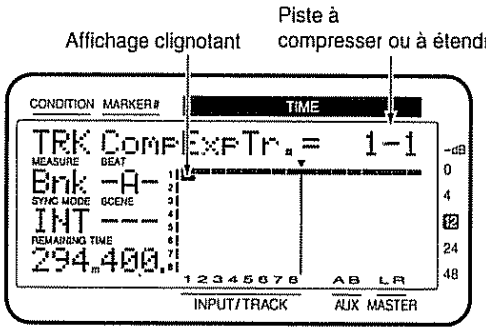
NOTE

La fonction de compression/expansion temporelle crée de nouvelles données de jeu avec un temps de lecture différent. Pour cette raison, elle ne peut pas être exécutée si l'espace disponible sur le disque ne le permet pas.

Les réglages de compression/expansion de piste ne sont pas possibles si le temps entre le point de départ et le point final, ou entre le point de départ et le point de destination ("To") est inférieur à 1/2 seconde.

N'effectuez pas de compression sur des portions de moins d'1/2 seconde ; les sons ne seraient pas lus.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[TRACK (►►)]**, jusqu'à ce que le message "TRK Time Comp/Exp. ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton [◄], jusqu'à ce que le message "TRK CompExpTr.=?-?" s'affiche à l'écran.
4. Appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) correspondant à la piste sur laquelle vous souhaitez appliquer la compression ou l'expansion. Le témoin STATUS s'allume en rouge.
5. Utiliser la molette **TIME/VALUE** pour sélectionner la piste virtuelle à traiter. Ex. : "1-1" correspond à la "piste virtuelle 1 de la piste 1" ; "1-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de la piste 1" et "*-*" correspond à "toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes ".



6. Si vous souhaitez compresser ou étendre plusieurs pistes simultanément, répétez les étapes 4 et 5
7. Si vous souhaitez ne pas compresser ou étendre certaines pistes, appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) de ces pistes ou utilisez les boutons **PARAMETER** [◄◄] ou [►►] pour accéder au réglage correspondant et appuyez sur **[EXIT/NO]**. Le témoin STATUS clignote en vert.

8. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK St=" s'affiche à l'écran.

9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   St (Point de départ)

   Détermine le point de départ de la compression ou de l'expansion.

10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. "TRK End=" s'affiche à l'écran.

11. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    End (Point final)

    Détermine le point final de la compression ou de l'expansion.

12. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK To=" s'affiche à l'écran.

13. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    To (Destination)

    Détermine le point où s'achève la portion traitée une fois la compression ou l'expansion effectuée.

14. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Pitch Mode=" s'affiche à l'écran.

15. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    Paramètre Pitch Mode

    Si vous souhaitez que la hauteur de note varie en fonction de la compression ou de l'expansion, sélectionnez "Variable" ; sinon, sélectionnez "Fixed".

16. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Type=" s'affiche à l'écran.

17. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    Type

    Détermine le type de conversion utilisé. Sélectionnez le type correspondant à vos besoins, ou au morceau traité.

    A : Pour les voix ou le discours.

    B : Pour les morceaux au tempo lent (ballades lentes)

    C : Pour les morceaux rapides (rock).

18. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK Amplitude=" s'affiche à l'écran.

19. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    Amplitude

    Détermine le rapport du volume (50, 60, 70, 80, 90, 100 %) résultant de la conversion. Un réglage par défaut à 60% est recommandé. Si le niveau après conversion est trop bas, utilisez la fonction Undo pour retrouver les données originales, augmentez le paramètre Amplitude et répétez l'opération. Notez cependant que des niveaux exagérément élevés peuvent faire remonter le bruit de fond

20. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "TRK TimeComp/Exp OK ?" s'affiche à l'écran.

21. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]** pour effectuer la fonction de compression/expansion. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

NOTE

Selon les morceaux, la compression ou l'expansion peuvent prendre un certain temps. Ce temps de traitement ne correspond pas à un dysfonctionnement. L'état d'avancement du traitement est affiché à l'écran : Ne placez pas l'appareil hors tension avant la fin de l'expansion ou de la compression. Pour annuler la procédure, appuyez sur le bouton **[EXIT/NO]**.

22. Une fois la compression ou l'expansion effectuée, "Complete" s'affiche à l'écran et vous revenez en mode de lecture.

Mode Effect

[SHIFT] + [EFFECT (◄)]

La **VS8F-2** est une carte d'extension d'effets optionnelle pour le VSR-880 ; ce dernier ne permet l'installation que d'une seule carte de ce type. Une fois la VS8F-2 installée, le VSR-880 peut appliquer deux effets stéréo haut de gamme au signal sélectionné.

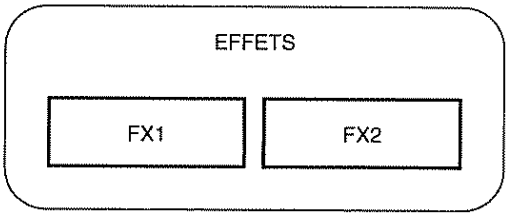
Ce chapitre vous indique comment utiliser ces effets internes.

NOTE

Pour obtenir de plus amples informations concernant l'installation de la VS8F-2, reportez-vous au chapitre "Installation de la carte d'extension" (Prise en main p. 7).

Composition des effets

Le VSR-880 est prévu pour l'installation d'une seule carte VS8F-2, permettant d'appliquer simultanément deux effets (**FX1** et **FX2**). À vous de préciser l'effet à utiliser sur chaque voie de mixage.

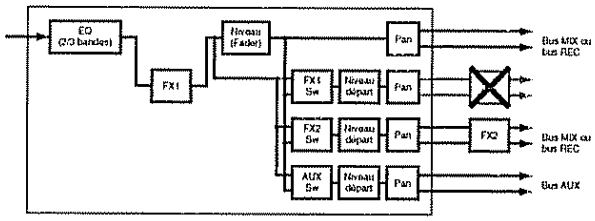


Connexion des effets

Changement du son de la source (Insert)

L'effet est appliqué directement, soit entre le Fader et l'égaliseur de voie, soit avant le Fader Master. Connectez l'effet de cette façon si vous souhaitez utiliser les effets pour changer la sonorité même du son comme lors de l'utilisation d'effets de type distorsion ou Overdrive.

Lorsque vous insérez un effet sur l'une des voies du bloc Master, celui-ci ne peut pas être utilisé en configuration de départ/retour.



NOTE

Lorsque vous mixez avec différents effets sur chaque voie, ou lorsque vous mixez des voies avec effets avec des voies sans effet, des décalages temporels peuvent apparaître et vous pouvez ne pas être en mesure d'appliquer l'effet souhaité.

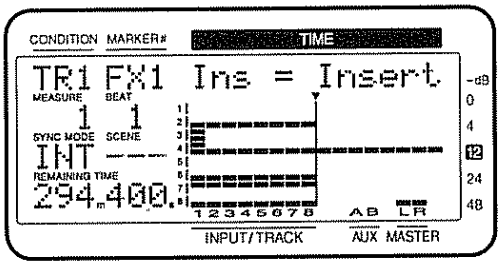
Insertion sur les voies d'entrée/pistes

1. Si vous souhaitez insérer l'effet sur le mixage des entrées, appuyez sur **[SHIFT] + [IN MIX (LEVEL/BALANCE)]**. Si vous souhaitez insérer l'effet sur le mixage des pistes, appuyez sur **[SHIFT]+[TR MIX (EXT SYNC)]**.
2. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **STATUS** ([1]–[8]) de la voie sur laquelle vous souhaitez appliquer l'effet. Le témoin STATUS s'allume.
3. Sélectionnez "FX1 Ins=" à l'aide des boutons **PARAMETER** [◄◄] ou [►►]. Vous pouvez à présent effectuer le réglage pour l'effet 1.

MEMO

Insérez l'effet FX2 de la même façon. Pour cela, sélectionnez "FX2 Ins=" lors de l'étape 3.

4. Sélectionnez l'effet à appliquer à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.



FX1 Ins (Sélecteur d'insertion de l'effet 1)

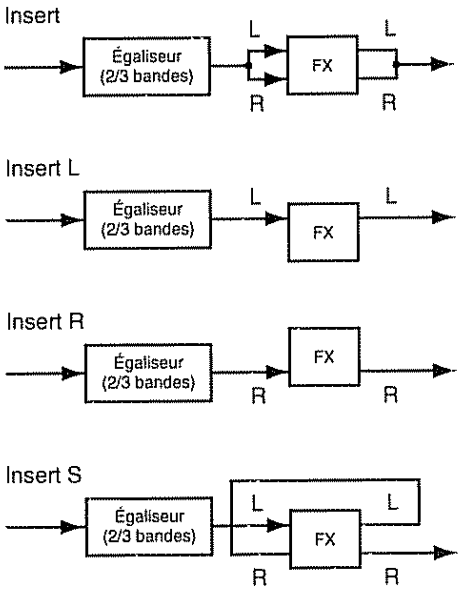
Détermine comment sont connectés les effets.

Insert : Insertion entre l'égaliseur et le Fader.

InsertL : Insertion sur le canal gauche de l'effet stéréo.

InsertR : Insertion sur le canal droit de l'effet stéréo.

InsertS : Insertion en série des canaux gauche et droit de l'effet stéréo.



NOTE

Lorsque vous sélectionnez "Insert" ou "Insert S", l'effet ne peut pas être ré-utilisé sur une autre voie. D'autre part, lorsque vous sélectionnez "Insert L" ou "Insert R", l'effet ne peut être inséré que sur une voie.

5. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. "FX1 Ins Send=" s'affiche à l'écran.

NOTE

Les réglages des étapes 5–8 ne sont disponibles qu'avec les effets utilisés en insertion.

6. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**

Ins Send (Niveau de départ d'insertion)

Réglage du niveau du signal (0–127) dirigé vers l'effet d'insertion. Réglez par défaut ce paramètre sur "100".

7. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "FX1 Ins Rtn=" s'affiche à l'écran.

8. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

Ins Rtn (Niveau de retour d'insertion)

Réglage du niveau du signal (0–127) de retour d'effet. Réglez par défaut ce paramètre sur "100".

9. À ce stade, l'appareil est prêt pour l'insertion de l'effet FX1 sur la voie sélectionnée. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Insertion d'un effet sur le bloc Master

Cette fonction vous permet d'insérer un effet sur la sortie MASTER Out. Une fois le mixage effectué sur chacune des voies, le morceau tout entier est traité par le compresseur, vous pouvez ainsi écouter le signal final lors du mixage.

1. Appuyez sur le bouton **[LEVEL/BALANCE)]**.

2. Sélectionnez "MST FX1 INS Sw=" à l'aide des boutons **PARAMETER** [◀◀] ou [▶▶]. Si l'effet FX1 a déjà été inséré sur une autre voie, "MST FX1 INS Sw=—" s'affiche à l'écran (réglage non disponible).

MEMO

L'effet FX2 peut être inséré selon la même procédure. Pour cela, sélectionnez "MST FX2 INS Sw=" à l'étape 2.

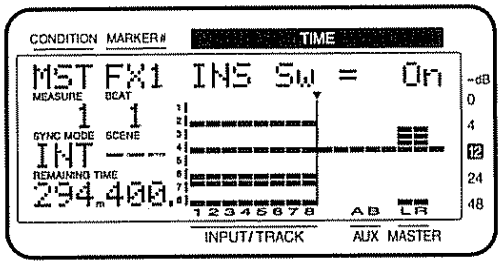
3. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

MST FX1 INS Sw (Sélecteur d'insertion de l'effet 1 sur le bloc Master)

Détermine comment les effets sont connectés.

Off : Aucune insertion.

On : Insertion sur les deux canaux de l'effet stéréo.



4. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "MST FX1 Ins Send=" s'affiche à l'écran.

5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   MST FX1 Ins Send

   Réglage du niveau du signal (0–127) envoyé vers l'effet d'insertion. Réglez par défaut ce paramètre sur "100"

6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "MST FX1 Ins Rtn=" s'affiche à l'écran.

7. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   MST FX1 Ins Rtn

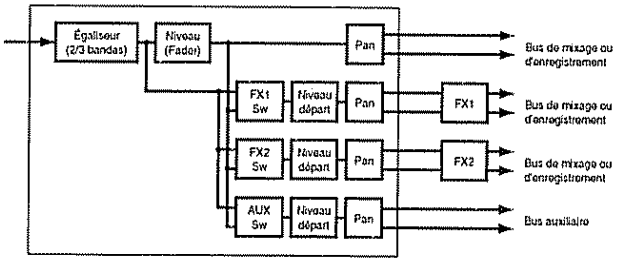
   Réglage du niveau du signal (0–127) du retour de l'effet d'insertion. Réglez par défaut ce paramètre sur "100".

8. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Ajout du signal traité au signal direct (Send/Return)

Lorsque vous ajoutez un signal traité (délai ou réverbération) à un signal direct, utilisez le bus d'effet.

S'il est possible d'affecter à la même sortie les signaux traités et non traités, il est cependant plus pratique, avec certains effets, de les affecter à des sorties différentes. Les niveaux des signaux traités et non traités sont alors réglés par des mixages de voie différents. Le trajet du signal est le suivant :



Réglages de chaque voie

1. Si vous souhaitez appliquer l'effet sur le mixage d'entrée avec une connexion de départ/retour, appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [IN MIX (LEVEL/BALANCE)]**.
   Si vous souhaitez appliquer l'effet sur le mixage des pistes avec une connexion de départ/retour, appuyez sur les boutons **[SHIFT]+[TR MIX (EXT SYNC)]**.

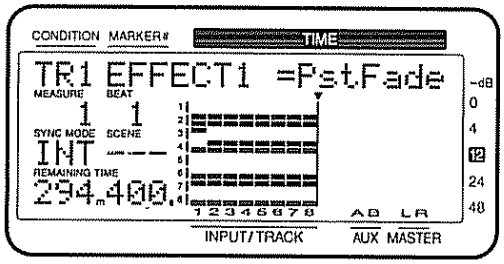
2. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **STATUS** ([1]–[8]) de la voie sur laquelle vous souhaitez appliquer l'effet. Le témoin STATUS s'allume.

3. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez **[EFFECT-1 (LOCATOR)]**. "EFFECT 1" s'affiche à l'écran, vous pouvez dès lors procéder aux réglages de l'effet 1.

MEMO

Utilisez la même méthode pour le réglage de l'effet FX2 sur les autres voies. Pour cela, maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[EFFECT-2 (CLEAR)]** à l'étape 3.

4. Sélectionnez un effet à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.



EFFECT 1 (Sélecteur de départ de l'effet 1)

Sélection du mode d'affectation de l'effet 1 vers le bus d'effet.

Off : Le signal n'est pas affecté.

PreFade : Le signal est envoyé après traitement par l'atténuateur de voies (**ATT**).

PstFade : Le signal est envoyé après traitement par **le mixage des voies**

5. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "EFFECT1 Send=" s'affiche à l'écran.

6. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   EFFECT1 Send (Niveau de départ de l'effet 1)

   Réglage du niveau du signal (0–127) dirigé vers le bus d'effet 1. Réglez par défaut ce paramètre sur "100".

7. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "EFFECT1 Pan=" s'affiche à l'écran.

8. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   EFFECT1 Pan (Panoramique du départ d'effet 1)

   Réglage du positionnement stéréo du signal (L63–0–R63) dirigé vers le bus d'effet 1.

9. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] (mode de lecture).

Réglage du bloc Master (réglage du niveau de départ)

Vous pouvez régler l'équilibre du niveau de départ général de chacun des effets sans pour autant modifier les réglages du niveau de départ d'effet et de panoramique de départ de chacune des voies.

NOTE

Si l'effet FX1 a été inséré sur une autre voie, ou s'il a été inséré sur les connecteurs de sortie MASTER OUT, les fenêtres présentées ci-après n'apparaissent pas (les réglages ne sont pas disponibles).

1. Appuyez sur le bouton **[LEVEL/BALANCE]**

2. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [◀◀] jusqu'à ce que le message "MST FX1 SND Lev=" s'affiche à l'écran.

MEMO

Utilisez la même procédure pour le réglage de l'effet FX2. Dans ce cas sélectionnez "MST FX2 SND Lev=" à l'étape 2.

3. Réglez à l'aide de l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   MST FX1 SND Lev

   Détermine le niveau général du signal (0–127) envoyé vers l'effet. Réglez par défaut ce paramètre sur "100".

4. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "MST FX1 SND Bal=" s'affiche à l'écran.

5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   MST FX1 SND Bal (Master Effect 1 Send Balance)

   Réglage global du panoramique (L63–0–R63) du signal dirigé vers l'effet. À régler par défaut sur "0" (centré).

6. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Réglages du bloc Master (Réglage du niveau de retour)

Pour régler le volume (niveau de retour) de l'effet :

1. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[RTN MIX (AUTOMIX)]**.

2. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[7]**. Le témoin STATUS s'allume.

MEMO

Utilisez la même procédure pour le réglage de l'effet FX2. Pour cela, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[8]** à l'étape 2.

3. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   RTN FX1 RTNLev

   Réglage du niveau de retour (0–127) du signal traité. Réglez par défaut ce paramètre sur "100".

4. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "RTN FX1Bal=" s'affiche à l'écran.

5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   RTN FX1 RTNBal

   Réglage du panoramique gauche/droit (L63–0–R63) du signal traité. À régler par défaut sur "0" (centré).

6. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Sélection des effets (Patch)

Un programme d'effet porte le nom de **Patch**. Le VSR-880 propose 240 effets (A00–A99, B00–B99, C00–C39) en lecture seule (**Patches pré-programmés**) et 100 programmes (U00–U99) pouvant être édités (**Patches utilisateur**). Procédez à des essais avec ces différents effets.

NOTE

Lorsque les effets sont combinés à la fonction de Vari Pitch (p. 39), les temps de délais peuvent changer ; de même, la qualité sonore peut être endommagée sur les effets de type distorsion (distorsion, Overdrive, etc.).

NOTE

Certains effets, nécessitent des réglages particuliers ou demandent à ce que le signal direct ne soit pas dirigé vers la sortie. Reportez-vous à la "liste des algorithmes" (p. 161) avant de procéder aux réglages.

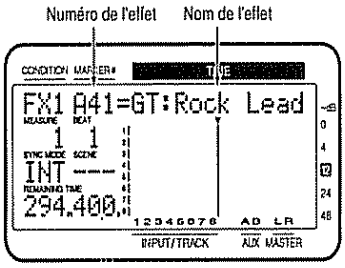
1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[EFFECT(◀)]**, jusqu'à ce que le message "EFFECT-1 PRM?" s'affiche à l'écran

MEMO

Suivez la même procédure pour entendre le signal de l'effet FX2. Pour cela, sélectionnez "EFFECT-2 PRM?" à l'étape 1.

2. Appuyez sur **[ENT/YES]**. Le numéro et le nom des effets s'affichent à l'écran ; vous pouvez sélectionner un effet.

3. Sélectionnez l'effet à appliquer à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.



4. Une fois l'effet sélectionné, appuyez sur **[ENT/YES]**.

5. Faites un essai avec l'effet et contrôlez à l'écoute que le son est effectivement produit. Répétez les étapes 3–5 pour tester tous les autres Patches que vous souhaitez écouter.

6. Une fois les Patches essayés, appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

NOTE

Les Patches utilisant les algorithmes suivants ne peuvent pas être sélectionnés pour l'effet FX2. Une ligne horizontale est tracée sur les noms de ces effets. Utilisez ces Patches sur l'effet FX1.

- "Reverb" (p. 162)
- "Gated Reverb" (p. 188)
- "Vocoder 2" (p. 170)
- "Voice Transformer" (p. 203)
- "Mastering Tool Kit" (p. 214)

Création de nouveaux effets

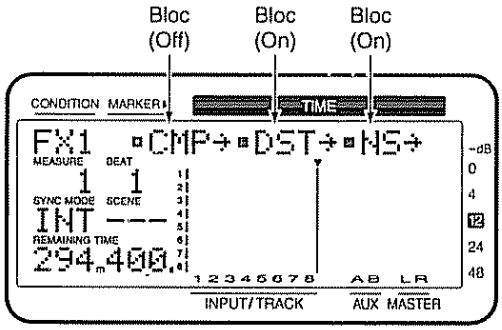
Lorsque vous souhaitez créer un nouvel effet, sélectionnez tout d'abord le Patch dont le son est le plus proche de celui que vous recherchez et réglez les paramètres de ce Patch.

Le changement des paramètres d'effets est temporaire, ils sont perdus dès que vous sélectionnez un autre Patch ou que vous chargez une autre scène. Lorsque vous modifiez des réglages d'effets, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur ou sauvegardez les réglages de mixage dans une scène.

Note relative aux algorithmes

Un algorithme détermine la composition ou la structure d'un effet. Le VSR-880 propose 36 algorithmes différents. Les réglages d'effets de chacun des Patches fait appel à au moins l'un de ces algorithmes. Vérifiez quels sont les algorithmes utilisés par chaque Patch au chapitre "Liste des Patches" (p. 156). Pour obtenir de plus amples informations sur chaque algorithme, reportez-vous à la "liste des algorithmes" (p. 161).

1. Suivez la procédure décrite au chapitre "sélection des effets (Patch)" (p. 101) et chargez le Patch à partir duquel vous souhaitez créer votre nouvel effet.
2. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]
   Lorsque vous sélectionnez un Patch avec un algorithme dont l'effet peut être activé ou désactivé, les informations suivantes s'affichent à l'écran : Un bloc d'effet activé est représenté par " ■ " et un bloc d'effet désactivé par " □ ".



3. Déplacez le curseur sur le bloc d'effet à désactiver ou à activer à l'aide des boutons [◄] et [►].
4. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Si un bloc d'effet est désactivé, les paramètres liés à cet effet ne sont pas disponibles.
5. Sélectionnez le paramètre à régler à l'aide des boutons **PARAMETER** [◄◄] et [►►].
6. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Vérifiez le résultat.
7. Répétez les étapes 5–6 pour créer de nouveaux effets.
8. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "FX1 Nam=" s'affiche à l'écran.
9. Attribuez un nom au Patch créé. Placez le curseur sur le caractère à changer à l'aide des boutons [◄] et [►] (le caractère clignote). Sélectionnez un caractère à l'aide de la molette **TIME/VALUE**. Le nom peut contenir jusqu'à 12 caractères.
10. Sauvegardez l'effet. Si vous souhaitez conserver les réglages d'effets auxquels vous avez procédé, enregistrez-les dans un Patch utilisateur ou dans une mémoire de scène. Si vous souhaitez utiliser ces réglages d'effets avec un autre morceau, sauvegardez-les comme Patch utilisateur. Si vous souhaitez utiliser ces réglages d'effets dans le morceau courant, sauvegardez-les dans une scène.

Sauvegarde des Patches utilisateur

Lorsque vous sauvegardez des réglages d'effets sur un Patch utilisateur, les réglages antérieurs de ce Patch sont perdus Par défaut, les effets des Patches utilisateur du VSR-880 sont ceux des Patches pré-programmés.

1. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "Save User Patch?" s'affiche à l'écran
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Sélectionnez le numéro du Patch de destination (U00–U99) à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Une fois le Patch utilisateur sauvegardé, le message "Complete" s'affiche à l'écran.
5. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Sauvegarde d'une scène

Pour obtenir davantage d'informations, reportez-vous au chapitre "Sauvegarde des paramètres de mixage" (p. 38).

1. Appuyez sur le bouton **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'allume.
2. Appuyez sur les boutons **STATUS** ([1]–[8]) dont les témoins ne clignotent pas. Exemple : Si vous souhaitez sauvegarder les réglages de la scène 1, appuyez sur **[1]**.
3. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[STORE (ZERO)]**. "STORE OK?" s'affiche à l'écran.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
5. Appuyez sur **[SCENE]**. Le témoin SCENE s'éteint. Pour interrompre cette procédure, appuyez sur le bouton **[SCENE]** avant l'étape 2.
6. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Mode de Mastering sur CD-RW

[CD-RW]

Le port SCSI du VSR-880 autorise la connexion d'un graveur de CD-RW agréé par Roland. Ce chapitre vous indique la procédure à suivre pour sauvegarder vos données sur CD. Reportez-vous au mode d'emploi du graveur Roland au fil de la procédure

Avant d'utiliser le graveur

Manipulation du graveur

- Installez le graveur sur une surface plane, stable horizontale et non soumise à vibrations. Si l'appareil est placé sur un support légèrement incliné, assurez-vous que son inclinaison n'est pas supérieure à 5°.
- Évitez d'utiliser l'appareil immédiatement après l'avoir placé dans un environnement dont le taux d'humidité est très différent de celui de son environnement antérieur. Des changements rapides d'environnements peuvent faire apparaître de la condensation à l'intérieur du graveur, ce qui peut affecter son bon fonctionnement et/ou endommager les CD. Une fois l'appareil déplacé, laissez-le hors tension pendant quelques heures.
- Assurez-vous que le graveur ne contient aucun CD avant de le mettre sous tension.
- Assurez-vous que le graveur ne contient aucun CD avant de le transporter. Évitez également de transporter l'appareil à l'envers.

Manipulation des CD

- NE LISEZ PAS un CD-R/RW (CD-R contenant des données et non de la musique) sur un lecteur de CD traditionnel. Le niveau sonore produit pourrait alors entraîner chez l'utilisateur une perte définitive de l'audition. Les enceintes et d'autres appareils pourraient également être endommagés.
- Observez les recommandations suivantes lorsque vous manipulez des CD :
  - Ne touchez jamais la face brillante du CD (surface gravée).
  - N'utilisez et ne conservez pas les CD dans des endroits poussiéreux.
  - Ne soumettez pas les CD à des températures extrêmes (Ex. : à la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé). Températures recommandées : 10 à 50° C.
- Rangez les CD dans leur boîtier après utilisation.
- Ne laissez pas de CD dans le graveur pendant des périodes prolongées.
- Ne fixez ni autocollants, ni étiquettes, ni aucun autre objet de ce type sur la surface du CD.
- Évitez de toucher ou de rayer la face brillante du CD (face gravée). Les CD-ROM sales ou endommagés peuvent poser des problèmes à la lecture. Nettoyez les CD à l'aide d'un produit prévu à cet effet.
- À l'aide d'un tissu doux et sec, frottez le CD du centre vers l'extérieur. Ne frottez pas le CD en décrivant des cercles concentriques.
- N'utilisez en aucun cas des détergents ou des solvants pour nettoyer vos CD.
- Évitez de tordre ou de plier les CD, cela peut les rendre inutilisables. Des dysfonctionnements de l'appareil peuvent également en résulter.

Connexion d'un graveur

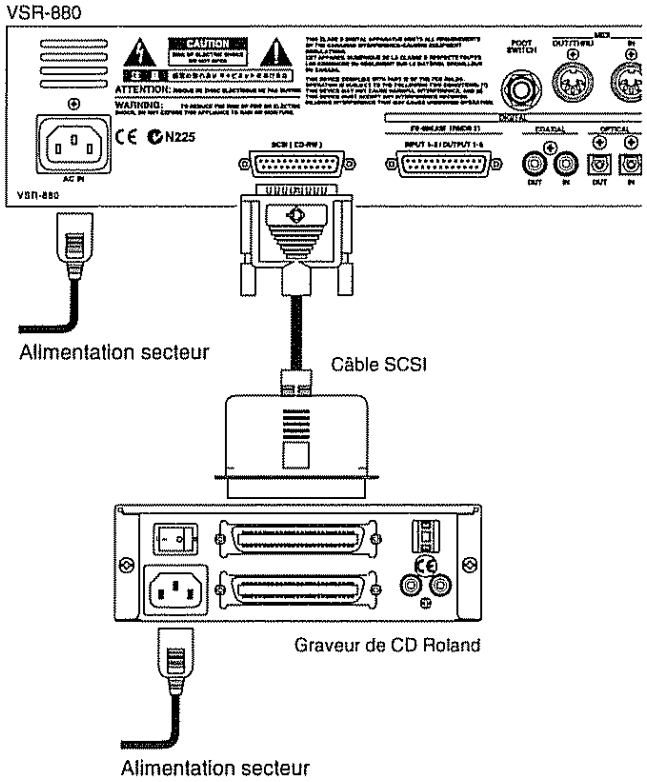
Suivez la procédure ci-dessous pour connecter le graveur au VSR-880.

NOTE

Afin d'éviter tout dysfonctionnement et/ou d'endommager les enceintes, ou d'autres appareils, baissez toujours le volume au minimum et placez tous les appareils connectés hors tension avant de procéder aux connexions.

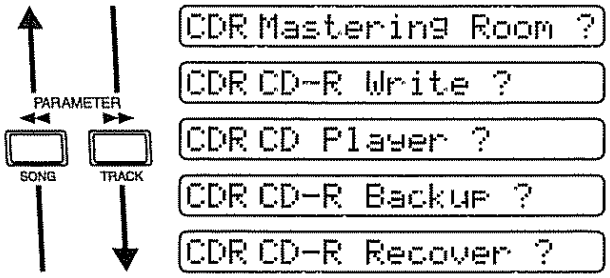
Une fois les connexions effectuées, mettez les appareils sous tension dans l'ordre indiqué. Le fait de placer les appareils sous tension dans un ordre différent peut entraîner des dysfonctionnements et/ou endommager vos enceintes (ou d'autres appareils).

Assurez-vous toujours que le volume est au minimum avant de placer l'appareil sous tension. Bien que le volume soit au minimum, des sons peuvent être audibles, sans qu'il s'agisse pour autant d'un dysfonctionnement.



1. Placez le graveur de CD sous tension.
2. Placez le VSR-880 sous tension.
3. Placez les appareils connectés sous tension.
4. Augmentez progressivement le volume des appareils audio.

Fonctions utilisées par le graveur

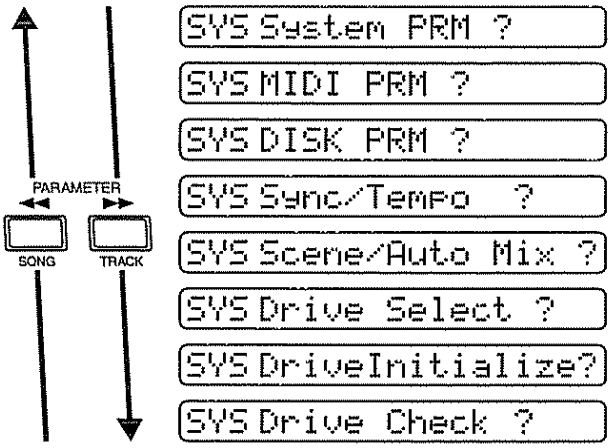


- Création de CD ("CD-R Write") (Prise en main, p. 89)
- Lecture des morceaux enregistrés sur les CD ("Test Listening")
  (fonction de lecture de CD ; Prise en main, p. 93)
- Sauvegarde des morceaux ("CD-RW backup" ; Prise en main, p. 95)
- Chargement de morceaux depuis les CD-RW ("CD-RW recover" ; Prise en main, p. 97).

Système

[SHIFT] + [SYSTEM (►)]

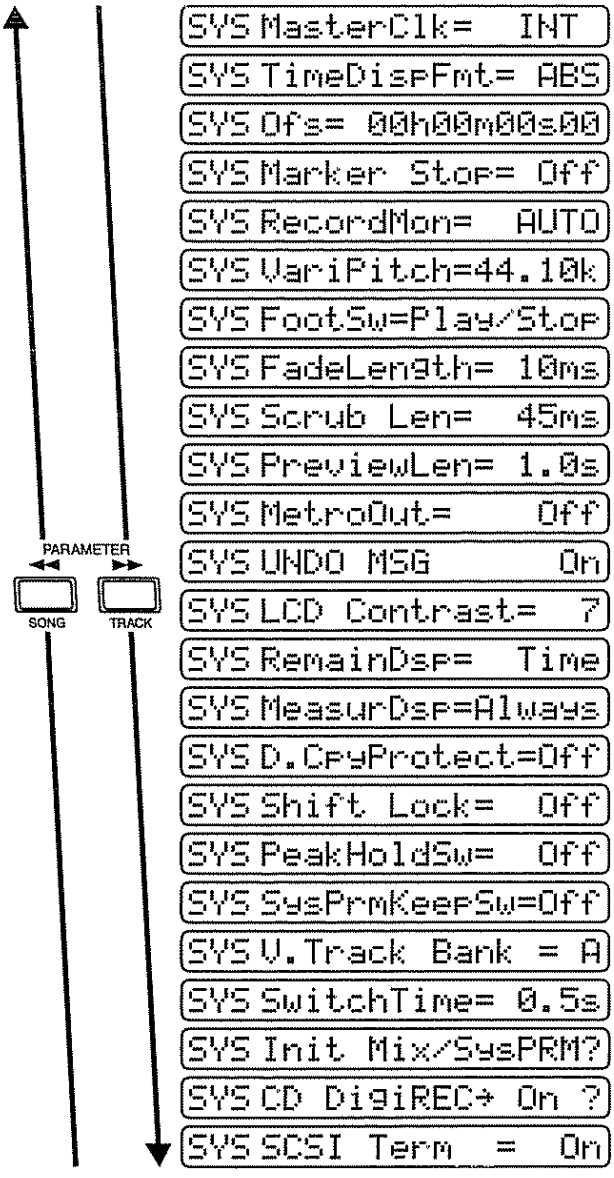
Cette section décrit les réglages qui affectent le fonctionnement général du VSR-880



- Réglages du système ("System PRM") (p. 106)
- Réglages MIDI ("MIDI PRM") (p. 111)
- Réglages du graveur ("DISK") (p. 113)
- Réglages de synchronisation ("Sync/Tempo") (p. 113)
- Scène/Automations ("Scene/Auto Mix") (p. 115)
- Changement de partition ("Drive Select") (manuel de Prise en main, p. 104)
- Initialisation du disque ("Drive Initialize") (manuel de prise en main p. 105)
- Information sur l'état du disque ("Drive Check") (manuel de prise en main, p. 100)

Réglages du système ("System PRM")

1. **[SHIFT] + [SYSTEM]** → "SYS System PRM?"
2. **[ENT/YES]**
3. **PARAMETER [◄◄] ou [►►] → molette TIME/VALUE**



4. **[PLAY (DISPLAY)]**

Sélection de l'horloge de référence

Sélectionnez l'horloge de référence du VSR-880 et appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

MasterClk (Horloge maître)

INT : Basée sur l'horloge de référence du VSR-880.

D.COA : Basée sur le signal numérique reçu par le connecteur DIGITAL IN (coaxial).

D.OPT : Basée sur le signal numérique reçu par le connecteur DIGITAL IN (optique).

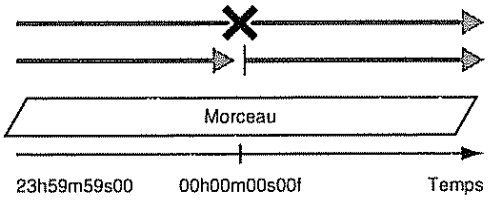
R-BUS : Basée sur le signal numérique reçu par le port R-BUS (RMDB2).

Synchronisation sur un appareil MIDI externe

Lorsque le VSR-880 fonctionne sous le contrôle du MTC d'un appareil MIDI externe, vous pouvez synchroniser le début de la lecture du morceau et une référence MTC précise. Cette fonction porte le nom d'Offset.

NOTE

Sur le VSR-880, la lecture d'un morceau entre les positions "23h59m59s29f99" et "00h00m00s00f00" n'est pas continue. Quand l'appareil franchit la position "00h00m00s00f00" il s'arrête un court instant sur la position "23h59m59s29f99" puis reprend la lecture.



TimeDispFmt (Time Display Format)

Sélectionnez un des temps de référence (REL, ABS) apparaissant à l'écran. Sélectionnez "ABS".

REL : Le temps de départ du morceau correspond à la position de Time Code "00h00m00s00f00".

ABS : La position temporelle affichée inclut l'addition du temps d'Offset.

Ofs (Offset)

Lorsque le VSR-880 fonctionne sous le contrôle du MTC d'un appareil MIDI externe, vous pouvez synchroniser le début la lecture du morceau avec une référence MTC précise. La plage d'Offset varie en fonction du type de Time Code MIDI sélectionné pour le morceau courant.

Arrêt automatique

Vous pouvez paramétrer le VSR-880 pour qu'il interrompe automatiquement la lecture sur un marqueur.

Marker Stop

Lorsque cette fonction est activée, la lecture est automatiquement stoppée sur le marqueur désigné.

Écoute permanente du signal source

Si vous mettez un morceau en lecture, après avoir préparé l'enregistrement (témoin REC clignotant), vous pouvez entendre le signal sur les pistes prêtes à être enregistrées. Une fois l'enregitrement lancé (témoin REC allumé), vous pouvez également entendre, le signal source d'entrée. À ce stade, appuyez sur le bouton [STATUS] pour passer du signal des pistes au signal source. Vous pouvez enfin configurer l'appareil pour une écoute permanente du signal source.

Record Mon (Écoute pendant l'enregistrement)

Cette fonction vous permet de sélectionner entre l'écoute du signal sur les pistes et celui sur les sources.

AUTO : Écoute du signal des pistes ou du signal source.

SOURCE : Écoute permanente du signal source.

	À l'arrêt	Pendant la lecture	Pendant l'enregistr.
AUTO	SOURCE	PISTE/SOURCE	SOURCE
SOURCE	SOURCE	SOURCE	SOURCE

Modification de la hauteur pendant la lecture

En modifiant la vitesse de lecture de l'enregistreur, vous pouvez faire varier la hauteur de note du morceau et la faire correspondre avec celle de l'instrument à enregistrer.

Vari Pitch

Détermine la hauteur du morceau en lecture (24,06–50,48 kHz ; selon la fréquence d'échantillonnage) lorsque la fonction Vari-Pitch est utilisée.

Commutateur au pied

Vous pouvez définir la fonction à associer au commutateur au pied connecté au connecteur FOOT SWITCH.

FootSw (Affectation du commutateur au pied)

Play/Stop : Répétition de l'enregistrement ou de la lecture à chaque pression sur le commutateur.

Record : Fonction [REC] ; elle permet de passer du mode de lecture au mode d'enregistrement pour l'enregistrement en Punch-In.

TapMarker : Fonction identique à celle du bouton [TAP]. Appuyez sur le commutateur pour placer un marqueur.

Next : Fonction identique à celle affectée à la commande **[TAP] + [FF]**. Positionnement au début ou à la fin de la phrase suivante à chaque pression sur le commutateur.

Previous : Fonction identique à celle affectée à la commande **[TAP] + [REW]**. Positionnement au début ou à la fin de la phrase précédente à chaque pression sur le commutateur.

GP I : Contrôle de l'enregistrement ou de la lecture selon la commande envoyée au connecteur FOOT SWITCH par le GPI.

GPI (p. 148)

Bruit de fond gênant

Un bruit peut apparaître au début ou à la fin d'un enregistrement ou lors de la copie de sections. Le VSR-880 peut alors effectuer des Fades-In et des Fades-Out sur ces coupures de sorte que le bruit ne soit pas audible. Si le bruit reste audible, réglez la longueur du Fade-In et du Fade-Out.

NOTE

Vous ne pouvez pas régler les temps de Fade-In/Fade-Out sur 0. Dans certaines situations (lorsque vous copiez un son continu comme un son de cordes par exemple), la coupure est encore plus audible avec le Fade.

Fade Length

Détermine la longueur (2, 10, 20, 30, 40 ou 50 ms) du Fade-In ou du Fade-Out.

Réglage de la longueur du Scrub

Cette fonction vous permet d'effectuer une lecture en boucle sur une piste, avant et après un point déterminé et pendant un temps précis (25–100 ms).

Scrub Length

Détermine la longueur (25–100 ms) de la portion lue lorsque vous appuyez sur le bouton **[SCRUB]**.

Réglage de la durée du Scrub

Vous pouvez fixer le temps de lecture des pistes entre 1,0 s avant et 10,0 secondes après le point courant.

PreviewLen (Longueur de l'aperçu)

Détermine le temps de lecture avec la fonction Scrub.

Activation du métronome

Lecture du son du métronome (clics ou sons du module MIDI) à un tempo déterminé.

MetroOUT (Sortie du signal du métronome)

Sélection du mode de sortie du signal du métronome. Sélectionnez "Off" pour "geler" les réglages du métronome.

Off : Le signal du métronome est coupé.

INT : Le signal du métronome est dirigé vers les connecteurs MONITOR.

MIDI : Le signal du métronome est transmis via le connecteur de sortie MIDI OUT.

MetroMd (Mode du métronome)

Détermine quand doit être joué le son du métronome.

Rec Only : Les signaux du métronome sont lus uniquement pendant l'enregistrement.

Rec&Play : Les signaux du métronome sont lus pendant l'enregistrement et la lecture.

Annulation de la dernière opération

Si vous utilisez la fonction Undo presque exclusivement pour annuler la dernière opération d'enregistrement/d'édition (Undo sur un seul niveau), le message qui apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton **[UNDO]** est sans doute superflux. Dans ce cas, procédez aux réglages suivant de sorte que seule la dernière opération soit annulée lorsque vous appuyez sur le bouton **[UNDO]**.

UNDO MSG (Message UNDO)

Détermine si le message de demande de confirmation de l'annulation doit être affiché.

On : Le message est affiché, l'appareil vous demande combien d'opérations vous souhaitez annuler.

Off : Aucun message n'est affiché, l'appareil annule uniquement votre dernière opération.

Réglage du contraste de l'affichage

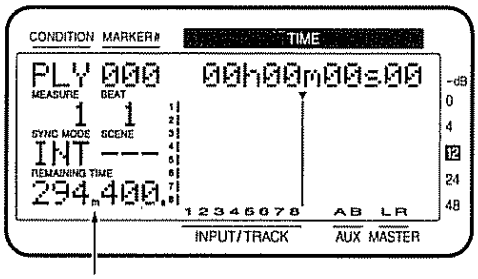
Les caractères et les icônes affichés à l'écran ne sont pas toujours lisibles lorsque vous placez l'appareil sous tension après une longue période d'inutilisation ou lorsque vous l'utilisez dans un environnement spécifique.

LCD Contrast

Réglage du contraste (1–15) de l'affichage. Choisissez une valeur élevée pour accentuer le contraste.

Consultation de l'espace disponible sur le disque

La quantité d'espace disponible sur le disque pour l'enregistrement est indiquée dans la section "REMAINING TIME". Vous pouvez en outre décider sous quelle forme cette donnée doit être affichée.



Temps disponible (en l'occurrence, 294 minutes et 40 secondes)

RemainDsp (Affichage du temps disponible)

Détermine comment doit être indiqué l'espace disponible

Time : Indique le temps (minutes/secondes) disponible pour l'enregistrement.

CapaMB : Espace mémoire restant en Mo.

Capa % : Indique l'espace mémoire restant en pourcentage.

Event : Indique le nombre d'évènements utilisés dans l'enregistrement.

Affichage mesures/temps

Si vous utilisez le métronome et les messages de l'horloge MIDI, la mesure et le temps peuvent être indiqués à l'écran. Lorsque l'appareil est synchronisé sur un appareil externe ou lorsque vous enregistrez un morceau avec un Mapping de tempo pré-défini, vous pouvez utiliser le VSR-880 comme un séquenceur MIDI. Activez le métronome tel que décrit dans la section "activation du métronome" (p. 40).

MeasureDsp (Affichage des mesures)

Détermine si la mesure et le temps sont affichés.

Always : La mesure et le temps sont affichés en permanence.

Auto : La mesure et le temps ne sont pas affichés lorsque le métronome n'est pas utilisé.

Protection contre la copie numérique

Lorsque vous procédez au mixage final depuis le VSR-880 sur un DAT (ou autre appareil du même type), via une connexion numérique, vous pouvez interdire la copie numérique du support sur lequelle le mixage final a été enregistré.

Exemple : Vous n'êtes autorisé à faire qu'une seule copie d'un CD sur une bande DAT. Une fois la copie effectuée, vous ne pouvez plus effectuer de copie sur d'autres appareils via les connexions numériques. Grâce à cette fonction, les copies sur bandes DAT, ont les mêmes caractéristiques que les copies numériques sur CD.

D.CpyProtect (Sélecteur de protection contre la copie en numérique)

Détermine si les copies sur bandes peuvent elles-même être copiées en numérique. Pour interdire la copie numérique, réglez ce paramètre sur "On".

MEMO

Certains enregistreurs DAT ne répondent pas aux normes SCMS ou ne peuvent pas être connectés en numérique à des lecteurs de CD. Si vous utilisez un DAT de ce type, les données du VSR-880 ne peuvent pas être copiées sur la bande DAT si l'interdiction de copie numérique est activée. Dans ce cas, désactivez cette fonction.

Maintien de la commande [SHIFT]

Vous pouvez temporairement maintenir activée la commande **[SHIFT]**. Les manipulations, telles que la sélection des pistes virtuelles, peuvent alors être effectuées avec un seul bouton.

Shift Lock (Sélecteur Shift Lock)

Réglez cette fonction sur "On" pour maintenir la commande **[SHIFT]** activée. Le temoin [SHIFT] s'allume et s'éteint alors à chaque pression sur le bouton. La commande **[SHIFT]** est activée lorsque le témoin est allumé. Le maintien est supprimé lorsque vous appuyez sur un bouton ou lorsque vous tournez la molette **TIME/VALUE**.

Exemple : Acivation de la fonction Solo

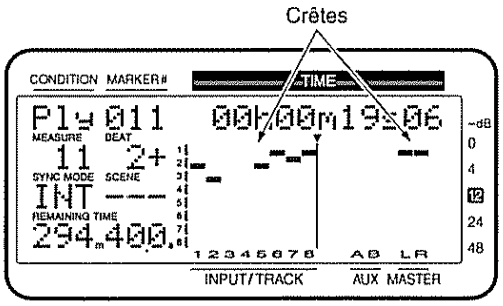
1. Appuyez sur le bouton **[SHIFT]** (et relâchez-le aussitôt). Le témoin SHIFT s'allume. "Shift Lock" s'affiche quelques instants à l'écran. Le champ "CONDITION" indique alternativement le nom du mode courant et "sft" (fonction Shift Lock activée).
2. Appuyez sur le bouton **[SOLO (EZ ROUTING)]**. Le message "SOLO Mode ON" s'affiche quelques instants à l'écran. Le témoin SHIFT s'éteint.

Maintien du bouton [SHIFT] enfoncée

Si le bouton **[SHIFT]** est maintenu enfoncé pendant la procédure, la fonction Shift Lock est ignorée. Exemple : si vous maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et que vous appuyez sur le bouton **[SONG (▶▶)]**, la fonction Shift Lock n'est plus activée lorsque vous relâchez le bouton **[SHIFT]**. La commande **[SHIFT]** est toutefois prise en compte et le Menu Song reste affiché à l'écran. Par ailleurs, si le bouton **[SHIFT]** est maintenu enfoncée lorsque vous utilisez la molette **TIME/VALUE**, la valeur de certains paramètres augmente ou diminue par pas de 10 (ou 1/10).

Affichage continu des crêtes

Lorsque l'affichage est en mode VU-mêtre, le niveau des crêtes peut rester affiché à l'écran.



PeakHoldSw (Sélecteur Peak Hold)

Si vous réglez ce paramètre sur "On", le niveau des crêtes reste affiché sur le VU-mètre. L'affichage est "rafraîchi" à chaque pression sur **[PLAY (DISPLAY)]**.

Création d'un morceau en conservant les réglages courants

Il est possible de créer un nouveau morceau (Song New), en conservant les réglages système courants. Vous pouvez ainsi commencer à enregistrer/éditer dans l'environnement courant, sans avoir à redéfinir les réglages de la durée de l'aperçu (p. 36) ou du métronome (p. 40).

SysPrmKeepSw (Sélecteur System Parameter Keep)

Détermine si la configuration du système doit être maintenue lorsque vous créez un nouveau morceau.

Off : Initialisation des paramètres lors de la création d'un nouveau morceau.

On : Maintien des paramètres du système lors de la création d'un nouveau morceau.

NOTE

Le réglage du paramètre Vari Pitch (p. 39) ne peut pas être conservé, il est initialisé en fonction de la fréquence d'échantillonnage sélectionnée pour le nouveau morceau.

MEMO

Si vous appuyez sur **[EXIT/NO]** en réponse au message "STORE Current?", le nouveau morceau conserve certains réglages du morceau précédent :

- Contraste (p. 109)
- Shift Lock (p. 110)
- Conservation des réglages du système
- Disque IDE (p. 113)
- Numéros d'identifiant SCSI (p. 113)

Sélection de banque

V.Track Bank

Choix de la banque virtuelle à utiliser (A, B).

Sensibilité des boutons

Les fonctions de certains boutons diffèrent selon qu'ils sont maintenus enfoncés ou relâchés immédiatement. Le temps pendant lequel ces boutons doivent être maintenus enfoncés est variable.

SwitchTime

Détermine le temps pendant lequel les boutons doivent être maintenus enfoncés (0,3–2,0 secondes) pour que le changement de fonction soit pris en compte.

Initialisation des réglages de mixage et du système

Rappel des réglages de mixage et système par défaut.

Init Mix/SysPRM ?

Initialisation des paramètres de mixage et système ?

Pour initialiser les paramètres de mixage et système, sélectionnez ce paramètre et appuyez sur **[ENT/YES]**.

Connexion numérique avec votre lecteur de CD

Dans sa configuration originale, le VSR-880 ne peut pas enregistrer le signal envoyé par un lecteur de CD via les entrées DIGITAL IN. La procédure suivante vous indique comment établir une connexion numérique avec votre lecteur de CD.

CD DigiREC→ On ?

CD DigiREC→ Off ?

Sélectionnez l'une des deux options et appuyez sur **[ENT/YES]**.

Terminaison SCSI

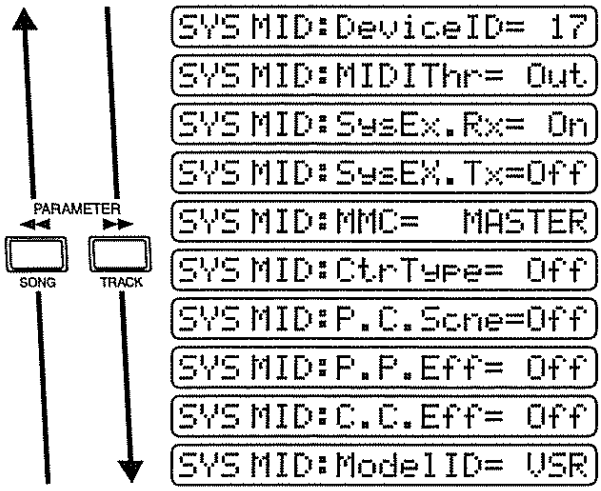
Le VSR-880 ne dispose que d'un seul connecteur SCSI, il se trouve donc toujours en fin de chaîne SCSI. Pour cette raison, la terminaison doit normalement être réglée sur "On". Vous pouvez cependant choisir d'activer/désactiver cette terminaison.

SCSI Term (Terminaison SCSI)

Si vous sélectionnez "Off", la terminaison n'est pas activée. Réglez normalement ce paramètre sur "On".

Réglages MIDI (MIDI)

1. **[SHIFT]** + **[SYSTEM]** → SYS MIDI PRM?"
2. **[ENT/YES]**
3. **PARAMETER** [◀◀] ou [▶▶] → **TIME/VALUE**



4. **[PLAY (DISPLAY)]**

Réglage de transmission ou de réception des messages MIDI

DeviceID

Détermine le numéro d'identifiant (1–32) utilisé lorsque vous échangez des messages System Exclusive (paramètres de mixage) avec un appareil MIDI externe. Les messages exclusifs ne sont transmis qu'entre les appareils réglés avec le même numéro d'identification.

MIDIThr (Sélecteur MIDI Thru)

Choix de la fonction du connecteur MIDI OUT/THRU.

Out : Transmet les messages MIDI du métronome ou de MIDI Time Code du VSR-880.

Thru: Les messages MIDI reçus par le connecteur MIDI IN sont transmis tels quels.

SysEx.Rx. (Sélecteur de réception Sys Ex)

Les messages Sys Ex ne sont reçus que si ce paramètre est réglé sur "On" ; les messages exclusifs peuvent être reçus lorsque le VSR-880 se trouve en mode de lecture.

SysEx.Tx. (Sélecteur d'émission Sys Ex)

Les messages Sys Ex sont émis si ce paramètre est réglé sur "On".

MMC (Mode MMC)

Ce paramètre détermine comment le VSR-880 gère les fonctions de MMC. Réglez ce paramètre sur "MASTER".

Off/RBUS : Les commandes MMC (via le connecteur MIDI) ne sont ni transmises ni reçues. Les commandes de MMC (via le connecteur R-BUS) sont reçues.

MASTER : Les commandes de MMC sont transmises. Le VSR-880 fonctionne comme appareil maître pour les équipements MIDI externes.

SLAVE : Les commandes de MMC sont reçues. Le VSR-880 fonctionne comme appareil esclave de l'appareil MIDI externe.

Utilisation d'une source MIDI externe comme métronome

Lorsque le paramètre **MetroOUT** (p. 108) est réglé sur "MIDI", les paramètres suivants sont éditables.

MetroCh (Canal du métronome)

Détermine le canal MIDI (1–16) affecté à la transmission des messages de notes du métronome.

Acc.Note (Note accentuée)

Détermine les notes (C0 –G9) pour le temps fort. Lorsqu'un kit de batterie est utilisé, permet de sélectionner les sons de percussion.

Nrm.Note (Note normale)

Détermine les notes (C0–G9) des temps faibles. Lorsque le kit de batterie est utilisé, il permet de sélectionner les sons de percussions.

Acc.Velo (Vélocité note accentuée)

Détermine la vélocité (1–127) des temps forts.

Nrm.Velo (Vélocité note normale)

Détermine la vélocité (1–127) des temps faibles.

Sélection de scènes

Vous pouvez sélectionner les scènes au moyen des messages de Program Change envoyés par le contrôleur MIDI externe.

P.C.Scene (Program Change de scène)

Si ce paramètre est réglé sur "On", l'appareil change de scène lorsqu'il reçoit un message de Program Change. Réglez en l'occurrence ce paramètre sur "On".

NOTE

Les scènes ne peuvent pas être changées au cours de la lecture. La lecture est interrompue momentanément si un message de PC de changement de scène est reçu. Une fois le changement de scène effectué, la lecture reprend. Par ailleurs, au cours de la lecture, seuls sont reçus les messages de Program Change d'effets. Les scènes ne peuvent pas être changées au cours de l'enregistrement.

MEMO

Affectez le canal MIDI 15 au changement de scènes ; voir au chapitre "Implémentation MIDI" (p. 220).

Sélection des effets

Vous pouvez utiliser les messages MIDI de Control Change pour sélectionner les effets.

P.C.Eff (Program Change d'effets)

Si vous réglez ce paramètre sur "On", les effets changent lorsque l'appareil reçoit des messages de Program Change. En l'occurrence, sélectionnez "On".

MEMO

Utilisez le canal MIDI 1 pour modifier l'effet 1 et le 2 pour modifier l'effet 2. La relation entre le numéro de banque reçu par le VSR-880 et le numéro de Patch d'effet sélectionné est indiqué dans le tableau suivant ; voir au chapitre "Implémentation MIDI" (p. 220).

Bank N° MSB	Bank N° LSB	N° Programme	N° Patch
0	0	0–99	Preset A00–A99
0	1	0–99	Preset B00–B99
0	2	0–99	User U00–U99
0	3	0–39	Preset C00–C39

Réglage des effets

Les effets peuvent être pilotés par les messages de Control Change MIDI envoyés par un contrôleur externe.

C.C.Eff (Message de Control Change d'effets)

Lorsque ce paramètre est réglé sur "On", l'effet est modifié lorsque les messages de Control Change sont reçus. En l'occurrence, sélectionnez "On".

MEMO

Si vous souhaitez utiliser les messages de Control Change pour changer d'effet, utilisez le NRPN (Non Registered Parameter Numbers) ; voir "Implémentation" (p. 220).

Modification d'identifiant

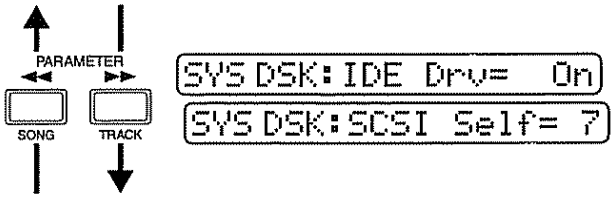
Vous pouvez modifier l'identifiant de modèle du VSR-880.

Model ID

Pour une utilisation classique réglez ce paramètre sur "VSR". Sélectionnez "88EX" si vous utilisez les données MIDI créées avec un VS-880EX sur le VSR-880.

Réglages du disque (DISK)

1. [SHIFT] + [SYSTEM] → "SYS DISK PRM?"
2. [ENT/YES]
3. PARAMETER [◀◀] ou [▶▶] → TIME/VALUE



4. [PLAY (DISPLAY)]

Si aucun disque dur n'est installé

Même si aucun disque dur n'est installé le VSR-880 peut être utilisé à condition qu'un lecteur Zip soit connecté au port SCSI. Il faut alors environ 30 secondes à l'appareil pour vérifier le statut de la connexion avec le disque dur interne après la mise sous tension. Afin d'éviter ce temps d'attente, configurez l'appareil pour qu'il n'utilise pas son disque dur.

IDE Drv (Disque IDE)

Si vous n'utilisez pas le disque dur interne, sélectionnez "Off". Pour une utilisation normale, sélectionnez "On".

Modification de l'identifiant SCSI

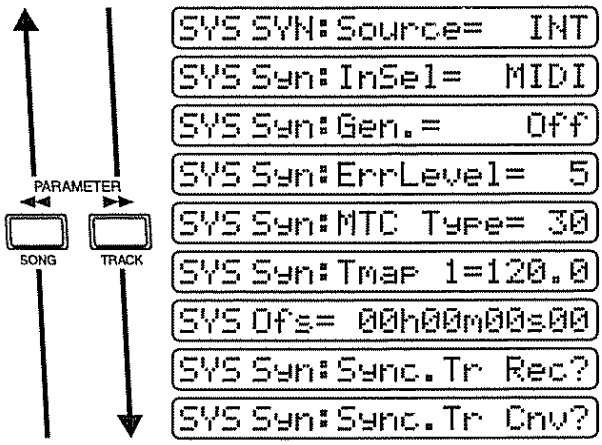
Lorsque vous connectez des appareils SCSI au VSR-880, le numéro d'identification doit être réglé de façon à ce qu'aucun d'entre eux n'aient le même numéro. Le numéro d'ID SCSI du VSR-880 est réglé en usine sur "7". Lorsque vous connectez le VSR-880 à d'autres appareils SCSI (lecteurs Zip ou graveur de CD, par exemple), assurez-vous que les ID SCSI de ces appareils ne soient pas le "7".

SCSI Self

Détermine le numéro d'ID SCSI du VSR-880 (0–7).

Réglages de sychronisation (Sync/Tempo)

1. [SHIFT] + [SYSTEM] → "SYS Sync/Tempo ?"
2. [ENT/YES]
3. PARAMETER [◀◀] ou [▶▶] → molette TIME/VALUE



4. [PLAY (DISPLAY)]

Réglages MTC

Sync Source

Détermine comment est synchronisé le VSR-880 avec les autres appareils. Sélectionnez "INT" ou "EXT" à l'aide du bouton **[EXT SYNC]** de la face avant.

INT : Le VSR-880 utilise son horloge interne. Sélectionnez "INT" lorsque l'appareil n'est pas synchronisé avec d'autres ou lorsque les appareils externes sont contrôlés par le VSR-880.

EXT : Le VSR-880 est contrôlé par les signaux de synchronisation (MTC) d'un appareil externe. Le VSR-880 reste inactif tant qu'il n'a pas reçu de signaux MTC. Sélectionnez "EXT" lorsque vous souhaitez contrôler le VSR-880 avec le MTC d'un appareil MIDI externe.

InSel (Sélection de l'entrée)

Sélectionnez le connecteur recevant les informations de Time Code MIDI.

MIDI : Le MTC est reçu via le connecteur MIDI IN, relié aux appareils MIDI externes.

R-BUS : Le MTC est reçu via le port R-BUS, relié à un appareil compatible R-BUS (VM-3100Pro, VM-7200, etc.).

Gen. (Générateur)

Détermine le type de signal de synchronisation sur le connecteur MIDI OUT. Sélectionnez "MTC".

Off : Messages de synchronisation non transmis.

MTC : Time Code MIDI transmis.

MIDIClk : L'horloge MIDI correspondant au Tempo Map est transmise.

SyncTr : Les données de l'horloge MIDI enregistrées sur la piste de synchronisation sont transmises.

R-BUS : Le Time Code MIDI est dirigé vers le port R-BUS (le Time Code MIDI n'est pas transmis au connecteur MIDI).

ErrLevel (Error Level)

Détermine l'intervalle (0–10) de vérification de la réception du MTC lorsque le VSR-880 est synchronisé avec le MTC d'un appareil MIDI externe. Si le MTC n'est pas transmis de façon continue, le VSR-880 vérifie le MTC et interrompt la synchronisation en cas d'erreur. Sélectionnez un intervalle plus long pour que la synchronisation se poursuive malgré un certain degré d'erreur. Pour une utilisation normale, sélectionnez "5".

MTC Type

Détermine le type de MTC (30, 29N, 29D, 25, ou 24). Réglez ce paramètre en fonction du type de MTC du VSR-880 esclave. En l'occurrence, sélectionnez "30".

Création d'un Tempo Map

Vous pouvez utiliser le tableau de variation des temps pour synchroniser vos appareils MIDI externes. Pour cela, créez un Tempo Map.

Tmap (Tempo Map)

Détermine le Tempo Map

Offset des temps de départ de la piste Sync et du Tempo Map

La piste Sync et le Tempo Map prennent généralement comme point de repère du début des morceaux la position "00h00m00s00f00". En règle générale, l'enregistrement ne commence pas réellement sur cette position. Dans ces cas là, vous pouvez déterminer combien de temps après le début du morceau vous souhaitez que l'enregistrement commence. Ce décalage porte le nom d'Offset. Exemple : Si vous souhaitez commencer l'enregistrement 10 secondes après le début du morceau, réglez l'Offset sur "00h00m10s00f00".

Ofs (Offset)

Détermine le moment où débute la piste de synchronisation/le Tempo Map.

MEMO

Lorsque vous atteignez le début d'une piste de synchronisation ou d'un Tempo Map au cours de la lecture ou de l'enregistrement, un message de départ est envoyé par le connecteur MIDI OUT. Cette fonction peut vous être utile lorsque vous souhaitez synchroniser des opérations avec un séquenceur MIDI externe

Enregistrement des messages d'horloge MIDI

L'horloge MIDI sur laquelle vous souhaitez synchroniser l'appareil doit être enregistrée sur une piste de synchronisation.

Sync Tr. Rec? (Enregistrement de la piste de synchronisation ?)

Sélectionnez cette option et appuyez sur **[ENT/YES]** pour enregistrer l'horloge MIDI sur la piste de synchro.

Opérations diverses liées à la synchronisation

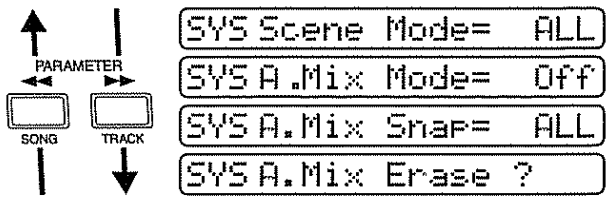
Vous pouvez créer une piste de synchronisation ou un Tempo Map à l'aide des marqueurs.

Sync Tr. Cnv? (Conversion en piste de synchro ?)

Sélectionnez cette option et appuyez sur **[ENT/YES]** pour créer une piste de synchronisation commencant sur des marqueurs.

Scènes/Automations (Scene/ Auto MIx)

1. **[SHIFT] + [SYSTEM]** → "SYS Scene/Auto Mix ?"
2. **[ENT/YES]**
3. **PARAMETER [◀◀] ou [▶▶] → molette TIME/VALUE**



4. **[PLAY (DISPLAY)]**

Chargement d'une scène sans modification du niveau général

Si vous souhaitez que le niveau général ne soit pas modifié lorsque vous chargez une scène, procédez aux réglages suivants :

Scene Mode

Réglage du niveau général lorsqu'une scène est chargée.

All : Rappel de tous les réglages définis dans la scène.

KeepM : Rappel des réglages définis dans la scène, à l'exception des niveaux de voies.

Activation/désactivation de l'automation

A.MIX MODE (Mode AutoMIx)

Active/désactive la fonction AutoMix. Vous pouvez procéder à ce réglage à l'aide du bouton **[AUTOMIX]**.

Si vous ne souhaitez pas enregistrer les réglages du niveau général (Mask Master Level)

Vous pouvez choisir de ne pas enregistrer les réglages **Master Level** lors de l'enregistrement d'un Snapshot.

A.Mix Snap (Mode d'automation des Snapshots)

Détermine les réglages enregistrés avec le Snapshot.

All : Tous les réglages sont enregistrés.

MaskM : Le niveau général est ignoré.

Suppression des données d'automation

A.MIX Erase ? (Effacer les données de l'AutoMix ?)

Sélectionnez cette option et appuyez sur **[ENT/YES]** pour effacer les données de l'AutoMix.

Gestion MIDI

Ce chapitre décrit les messages MIDI pouvant être reconnus par le VSR-880 ainsi que les opérations que peut effectuer le VSR-880 lorsqu'il reçoit des messages MIDI.

À propos du MIDI

Cette section explique les concepts fondamentaux du MIDI, et vous indique comment le VSR-880 gère les messages MIDI.

Qu'est-ce que le MIDI ?

MIDI est l'abréviation de **Musical Instrument Digital Interface**. Il s'agit aujourd'hui d'un standard international qui permet l'échange de données de jeu et de messages (tels que la sélection de morceaux) sur les instruments électroniques et les ordinateurs. Les appareils compatibles MIDI peuvent transmettre des données MIDI (reconnues par les deux appareils) à un autre appareil MIDI et ce, quels que soient leur marque ou leur modèle.

Connecteurs MIDI

Les messages MIDI (les données gérées par le MIDI) sont transmis et reçus grâce à deux types de connecteurs. Sur le VSR-880, le MIDI OUT et le MIDI THRU sont gérés par un seul connecteur, qui peut assumer les deux fonctions (p. 16)

MIDI IN : Reçoit les messages MIDI des appareils MIDI externes.

MIDI OUT : Transmet les messages MIDI du VSR-880.

MIDI THRU : Retransmet tous les messages MIDI reçus par le connecteur MIDI IN sans les modifier.

Canaux MIDI

Le MIDI peut envoyer des informations à partir d'un unique câble MIDI : sur deux ou plusieurs appareils MIDI indépendamment. Cette fonction est rendue possible par les canaux MIDI. On peut se représenter les canaux MIDI comme des chaînes de télévision. Lorsque vous changez de chaîne sur votre téléviseur, vous accédez à des programmes transmis par des stations différentes. Seules les données émises sur la fréquence du récepteur sont reçues. De la même façon, un appareil MIDI dont le canal de réception est réglé sur "1" ne reçoit que les données de l'appareil envoyant les données sur le canal "1".

Messages MIDI

Le VSR-880 utilise les types de messages MIDI suivants :

Messages de note :

Ces messages sont utilisés pour jouer des notes. Sur un clavier, ces messages transmettent les informations caractérisant le bouton qui a été enfoncé (note jouée) et la force avec laquelle elle l'a été (vélocité). Sur le VSR-880, ces messages sont utilisés lorsque vous vous servez d'un appareil MIDI pour jouer le son du métronome.

Messages de Program Change :

Ces messages permettent de sélectionner des sons et contiennent un numéro de programme compris entre 1 et 128. Le VSR-880 utilise ces messages pour sélectionner les scènes et les effets (p. 112).

Messages de Control Change :

En général, ces messages sont utilisés pour transmettre des informations de vibrato, de maintien, de volume, etc. qui rendent les données sonores plus expressives. Les fonctions sont différenciées par un numéro de contrôleur compris entre 0 et 127, qui est particulier à chaque fonction. Les fonctions pouvant être contrôlées varient d'un appareil à l'autre. Sur le VSR-880, ces messages sont utilisés d'une façon complètement différente par rapport à la plupart des instruments ; ils contrôlent en effet les paramètres de mixage.

Messages exclusifs :

Contrairement aux messages de note et aux messages de Control Change, les messages exclusifs sont utilisés pour transmettre les réglages qui sont propres à chaque appareil. Sur le VSR-880, les messages exclusifs peuvent être utilisés pour contrôler les paramètres de mixage (comme les messages de Control Change). Les messages de Control Change sont plus faciles à utiliser et devraient être prioritaires sur les messages SysEx. Les messages SysEx prévus pour divers appareils sont distingués par leur numéro d'appareil et non par leur canal MIDI. Lorsque vous souhaitez transmettre ou recevoir des messages SysEx, les deux numéros d'appareils doivent être identiques

Tableau d'implémentation MIDI

Le MIDI permet la communication entre divers instruments de musique électronique. Cependant, tous les appareils ne fonctionnent pas nécessairement avec les mêmes messages MIDI. Ils peuvent communiquer entre eux avec les messages MIDI qu'ils ont en commun. Tous les manuels d'utilisation d'appareils MIDI comportent un récapitulatif de l'implémentation MIDI, indiquant les messages transmis et reçus. En comparant ces tableaux, vous pouvez déterminer quels messages peuvent être échangés.

Synchronisation avec un séquenceur MIDI

Le VSR-880 peut être synchronisé avec un séquenceur MIDI Reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur au fil de la lecture de cette section. Il existe deux façons de procéder à une synchronisation ; l'une utilise le MTC (MIDI Time Code) et l'autre, l'horloge MIDI, qui peut être une piste de synchronisation ou un Tempo Map. Utilisez la méthode la mieux adaptée à votre situation.

- Utilisation du MTC (MIDI Time Code) (p. 117)
- Utilisation de la piste de synchronisation (p. 120)
- Utilisation d'un Tempo Map (p. 122)

MTC (p. 149)

Éléments nécessaires pour la synchronisation

- VSR-880 (1)
- Disque dur IDE interne (séries HDP88)
- Appareil audio relié au connecteur MASTER, ou casque stéréo
- Séquenceur MIDI externe ou logiciel séquenceur sur ordinateur
- Câbles MIDI

Maître et esclave

Lors de la synchronisation du VSR-880 avec un séquenceur MIDI, l'appareil qui envoie ou transmet le MTC ou l'horloge MIDI et sert de référence, porte le nom de maître. À l'inverse, l'appareil qui reçoit les signaux MTC ou l'horloge MIDI est appelé esclave.

Lorsque vous utilisez le MTC, vous pouvez contrôler le séquenceur MIDI à partir du VSR-880 ou l'inverse. En revanche, lorsque vous utilisez l'horloge MIDI, vous pouvez synchroniser le séquenceur MIDI à partir du VSR-880 (VSR-880 maitre), mais vous ne pouvez pas synchroniser le VSR-880 à partir du séquenceur (VSR-880 esclave).

Utilisation du MTC

Cette section vous indique comment synchroniser le VSR-880 avec un séquenceur MIDI qui utilise le MTC (Time Code MIDI). Lorsque vous utilisez le MTC, vous pouvez choisir de rendre le VSR-880 maitre du séquenceur MIDI, ou rendre le séquenceur MIDI maître du VSR-880

Type de MTC

Le VSR-880 peut fonctionner avec les types de MTC suivants. Vérifiez les caractéristiques des appareils MIDI que vous utilisez et sélectionnez le type de MTC approprié sur le VSR-880.

30 : Format à 30 images par seconde "Non-Drop", utilisé par les appareils audio comme les enregistreurs à bandes analogiques et en vidéo noir et blanc NTSC.

29N : Format à 29,97 images par seconde "Non-Drop", utilisé en vidéo couleur au format NTSC.

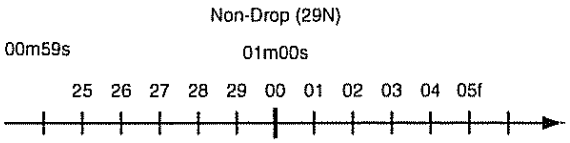
29D : Format 29,97 images par seconde "Drop", utilisé en vidéo couleur NTSC.

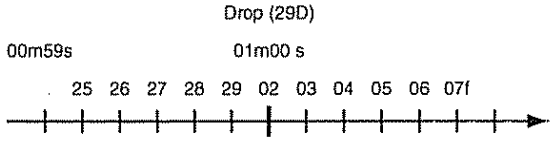
25 : Les vidéos PAL ou SECAM, pour les appareils audio et l'industrie cinématographique

24 : Format à 24 images par seconde, utilisé pour la vidéo, pour les appareils audio et l'industrie cinématographique aux États-Unis.

"Drop" et "Non-Drop"

Il existe deux types de codes temporels utilisés par les enregistreurs de cassettes vidéo NTSC : le type "Drop", avec lequel le Time Code n'est pas continu et le type "Non-Drop", avec lequel il est continu. En mode "Drop", qui est utilisé par la vidéo couleur NTSC, les deux premières unités de chaque minute sont éliminées, à l'exception de celles qui marquent un intervalle de 10 minutes.





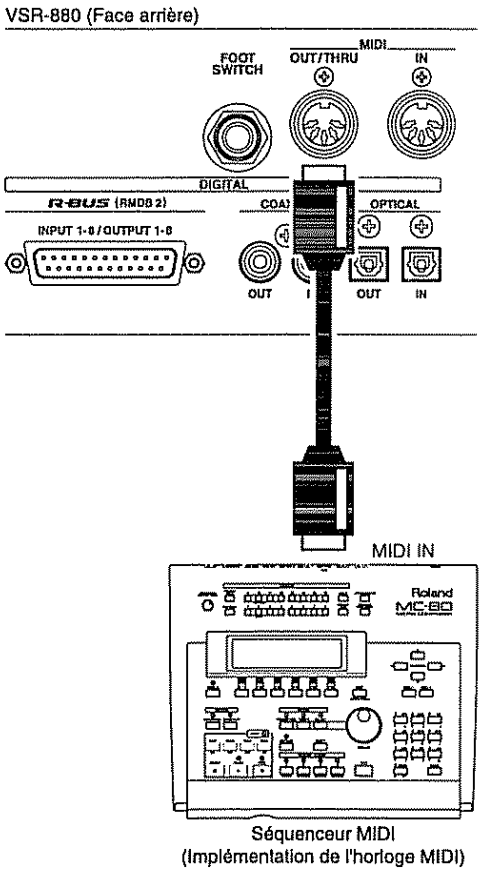
Dans la plupart des productions audio et vidéo, le mode "Non-Drop" est utilisé car il est plus facile à gérer. En revanche, en radio-diffusion, on préfère le mode "Drop" qui permet de faire concorder le Time Code et le temps réel.

Image (p. 148), Format NTSC (p. 149), Format SECAM/Format PAL (p. 149)

Synchronisation avec le VSR-880 comme référence (maître)

Procédure pour l'utilisation du VSR-880 comme maître :

1. Connectez le VSR-880 et le séquenceur MIDI :



2. Appuyez plusieurs fois sur **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que "SYS MIDI PRM ?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Appuyez plusieurs fois sur PARAMETER [►►], jusqu'à ce que "SYS MID: MIDIThr=" s'affiche à l'écran.
5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   MIDI Thru (Sélecteur MIDI Thru)

   Détermine la fonction du connecteur MIDI OUT/THRU. En l'occurrence, sélectionnez "Out".

   Out : Le connecteur transmet les messages MIDI du VSR-880. Sélectionnez "Out", lorsque vous souhaitez transmettre les messages de notes du métronome ou les réglages de mixage (messages de Control Change ou SysEx)

   Thru : Les messages reçus par le connecteur MIDI IN sont transmis sans modification.
6. Appuyez plusieurs fois sur **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.
7. Appuyez sur les boutons **[ENT/YES]**.
8. Appuyez à plusieurs reprises sur **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que "SYS Gen.=" s'affiche à l'écran.
9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   Gen. (Générateur)

   Détermine le type de signal de synchronisation transmis par le connecteur MIDI OUT. Sélectionnez "MTC".

   Off : Messages de synchronisation non transmis.

   MTC : Le Time Code MIDI est transmis.

   MIDIClk : L'horloge MIDI correspondant au Tempo Map est transmise.

   SyncTr : Les données d'horloge MIDI enregistrées sur la piste de synchronisation sont transmises.

   R-BUS : Le Time Code MIDI est transmis via le port R-BUS (le Time Code MIDI n'est pas transmis par le connecteur MIDI OUT).
10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. Le message "SYS MTC Type=" s'affiche à l'écran.
11. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

    Type de MTC

    Détermine le type de MTC (30, 29N, 29D 25, 24) utilisé. Sélectionnez le MTC correspondant à celui de votre séquenceur MIDI.
12. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.
13. Réglez votre séquenceur MIDI de sorte qu'il concorde avec le Time Code des appareils externes et qu'il puisse lire les données de jeu MIDI. Lorsque vous lancez la lecture sur le VSR-880, elle commence également sur le séquenceur MIDI.

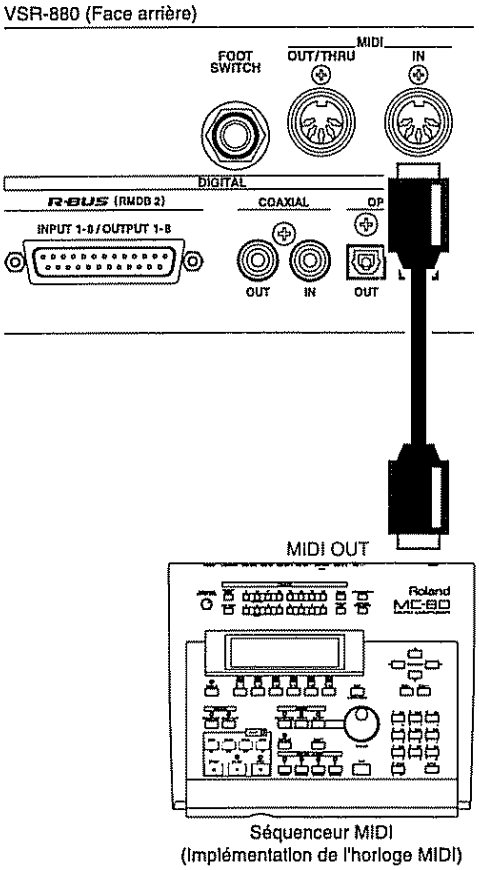
Synchronisation avec le séquenceur MIDI comme maître

Pour piloter le VSR-880 depuis le séquenceur MIDI, suivez la procédure suivante :

MEMO

Selon les caractéristiques de votre ordinateur et les conditions de jeu, le signal MTC peut ne pas être très stable lorsque vous utilisez un logiciel séquenceur MIDI pour PC. Dans la mesure du possible, utilisez le VSR-880 comme maître.

1. Connectez le VSR-880 au séquenceur MIDI :



Séquenceur MIDI
(Implémentation de l'horloge MIDI)

2. Appuyez plusieurs fois sur **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Appuyez plusieurs fois sur **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.
5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   ErrLevel (Niveau d'erreur)

   Détermine l'intervalle (0–10) de vérification de la réception MTC lorsque le VSR-880 est synchronisé avec le MTC transmis par l'appareil externe. Lorsque le MTC n'est pas transmis de façon continue, le VSR-880 contrôle le MTC et suspend la synchronisation en cas d'erreur. En choisissant un intervalle plus long, la synchronisation peut être maintenue, malgré un certain degré d'erreur.
6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. "SYS MTC Type=" s'affiche à l'écran.
7. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   Type de MTC

   Détermine le type de MTC (30, 29N, 29D 25, 24) utilisé. Sélectionnez le MTC correspondant à celui de votre séquenceur MIDI.
8. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.
9. Configurez le séquenceur pour la transmission du MTC.
10. Appuyez sur **[EXT SYNC]**. Le témoin EXT SYNC s'allume. À ce stade, "EXT" apparaît dans le champ "SYNC MODE", indiquant que l'appareil est à présent synchronisé avec le MTC reçu du séquenceur MIDI.
11. Appuyez sur le bouton **[PLAY]**. Le témoin PLAY clignote en vert, indiquant que le VSR-880 est en attente du MTC. Lorsque le séquenceur MIDI est mis en lecture, le
    VSR-880 l'est aussi. Les témoins PLAY restent allumés pendant la synchronisation.
12. Lorsque vous arrêtez le séquenceur MIDI, le VSR-880 s'arrête également. Le témoin PLAY clignote en vert.
13. Appuyez sur **[STOP]**, le témoin PLAY s'éteint.
14. Appuyez sur **[EXT SYNC]**. Le témoin EXT SYNC s'éteint. À cet instant, le message "INT" apparaît dans la fenêtre "SYNC MODE", indiquant que l'appareil n'est plus synchronisé sur un autre.

Synchronisation sur un appareil MIDI externe (Offset)

Lorsque le VSR-880 est piloté par un séquenceur MIDI externe, vous pouvez synchroniser la lecture des morceaux avec le MTC. Cette fonction porte le nom **d'Offset**. Exemple : Si la position de MTC est "01h00m00s00f00" et celle du morceau "00h10m00s00f00", "l'Offset" est le suivant

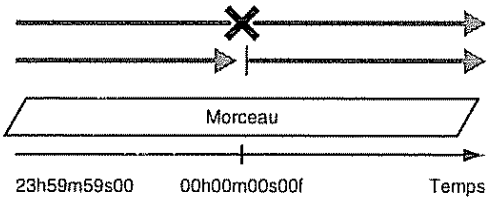
(Offset)
= (Position MTC) - (Position temporelle du morceau)
= (01h00m00s00f00) - (00h10m00s00f00)
= (00h50m00s00f00)

Si la valeur de l'Offset est négative, ajoutez "24h00m00s00f00" au temps MTC avant d'effectuer la soustraction. Exemple : Si le temps MTC transmis est "00h00m50s00f00" et que vous souhaitez que le morceau commence à "00h01m00s00f00", calculez l'Offset comme suit :

(Offset)
= (Position MTC) - (Position temporelle du morceau)
= (00h00m50s00f00) - (00h01m00s00f00)
= ((24h00m00s00f00) + (00h00m50s00f00)) - (00h01m00s00f00)
= (23h59m50s00f00)

NOTE

Sur le VSR-880, la lecture d'un morceau entre les positions "23h59m59s29f99" et "00h00m00s00f00" n'est pas continue. Quand l'appareil franchit la position "00h00m00s00f00" il s'arrête un court instant sur la position "23h59m59s29f99" puis reprend la lecture.



1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT]** + **[SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS System PRM ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►].
4. "TimeDispFmt=" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   TimeDispFmt (Format d'affichage du temps)

   Sélectionnez sous quelle forme doit être affichée la référence temporelle (REL, ABS). Sélectionnez "ABS".

   REL : La position temporelle du début du morceau est "00h00m00s00f00".

   ABS : Le temps indiqué inclut l'addition du temps d'Offset.
5. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►].
6. "Ofs=" s'affiche à l'écran. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   Ofs (Offset)

   Lorsque le VSR-880 est contrôlé par le MTC d'un appareil MIDI externe, vous pouvez synchroniser le début du morceau et le temps MTC. La plage d'Offset varie en fonction du type de MTC sélectionné pour le morceau courant.
7. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Utilisation de la piste de synchronisation

Si votre séquenceur MIDI reconnaît les messages de Song Position Pointer, vous pouvez utiliser l'horloge MIDI pour synchroniser les opérations. Vous disposez de 2 méthodes de synchronisation avec l'horloge MIDI : la première consiste à utiliser la piste de synchronisation et la seconde à utiliser le Tempo Map. La procédure suivante vous indique comment contrôler le séquenceur MIDI depuis le VSR-880 grâce à la piste de synchronisation.

Qu'est-ce qu'une piste de synchronisation ?

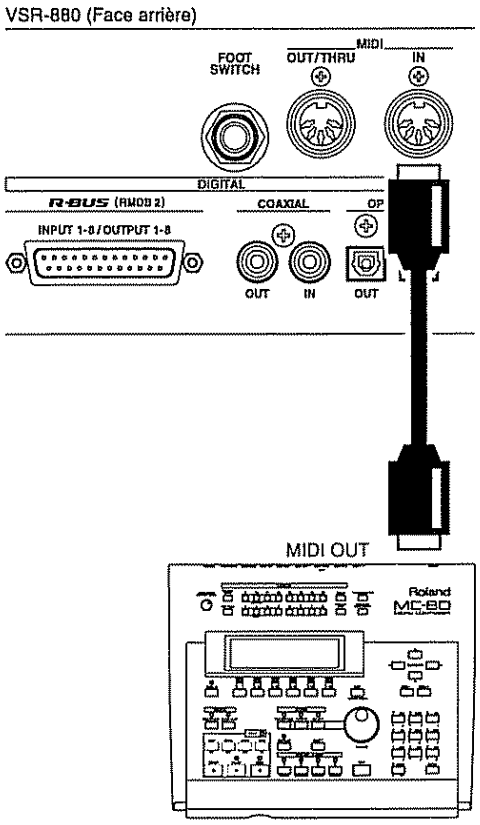
En plus des pistes dédiées à l'enregistrement des signaux audio, le VSR-880 dispose d'une piste distincte pour l'enregistrement des signaux d'horloge MIDI. Cette piste porte le nom de piste de synchronisation. Contrairement aux enregistreurs multipistes traditionnels, il n'est pas nécessaire ici de consacrer une des pistes audio à l'enregistrement du signal de synchronisation.

Pour utiliser la piste de synchronisation, vous devez enregistrer l'horloge MIDI des données à synchroniser sur la piste de synchronisation. Vous devez ensuite transmettre au séquenceur, les données d'horloge MIDI enregistrées afin de synchroniser les données de jeu MIDI. Cette méthode est particulièrement utile lorsque les données de jeu MIDI ont été créées avant le morceau du VSR-880.

La piste de synchronisation permet un suivi plus précis des changements de tempo (par comparaison avec le Tempo Map où le tempo est fixé pour chaque mesure), en particulier lorsque vous synchronisez l'appareil avec un morceau impliquant des variations de Tempo.

Enregistrement des messages d'horloge MIDI

1. Connectez le VSR-880 et le séquenceur MIDI tel que figuré ci-dessous :

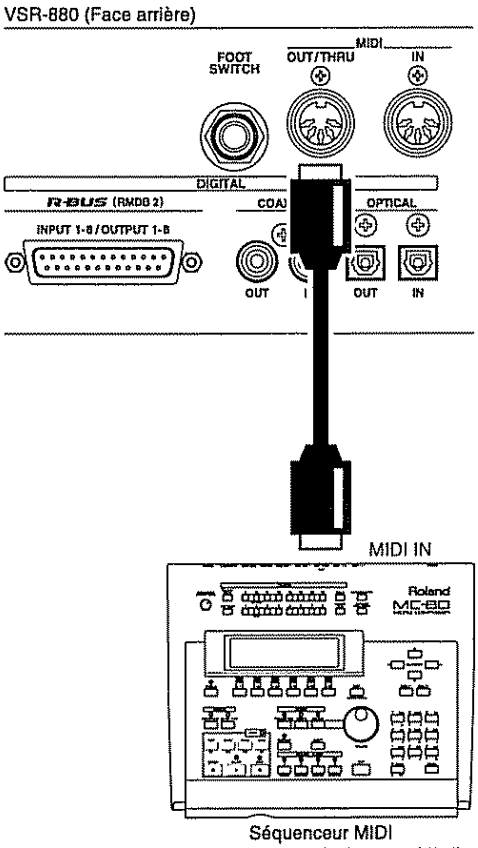


Séquenceur MIDI
(Implémentation de l'horloge MIDI)

2. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo ?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Sélectionnez "SYS SYN: Sync Tr. Rec?" à l'aide du bouton **PARAMETER [►►]**
5. Appuyez sur **[ENT/YES]**. "Wait for Start" s'affiche à l'écran, la piste de synchronisation est prête pour l'enregistrement de l'horloge MIDI.
6. Lancez la lecture des données de jeu MIDI. Les données d'horloge MIDI sont enregistrées sur la piste de synchronisation. Pendant l'enregistrement des données d'horloge MIDI sur la piste de synchronisation, les sources d'entrées sont audibles mais les pistes audio ne peuvent être ni lues ni enregistrées.
7. Une fois la lecture des données de jeu MIDI effectuée, le VSR-880 interrompt automatiquement l'enregistrement des données d'horloge MIDI. Revenez en mode de lecture.

Opérations synchronisées

1. Connectez le VSR-880 et le séquenceur MIDI tel que figuré ci-dessous :



Séquenceur MIDI
(Implémentation de l'horloge MIDI)

2. Sélectionnez "SYS MIDI PRM ?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**.
3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
4. Sélectionnez "SYS MID: MIDIThr=" à l'aide du bouton **PARAMETER [►►]**.
5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   MIDI Thru (Sélecteur MIDI Thru)

   Détermine la fonction du connecteur MIDI OUT/THRU. En l'occurrence, sélectionnez "Out".

   Out : Le connecteur transmet les messages MIDI du VSR-880. Sélectionnez "Out" lorsque vous souhaitez transmettre les messages de notes du métronome ou les paramètres de mixage (Messages de Control Change ou SysEx).

   Thru : Les messages reçus sur le connecteur MIDI IN sont retransmis sans modification.
6. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo ?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**.

7. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**

8. Sélectionnez "SYS Gen =" à l'aide du bouton **PARAMETER [►►]**

9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   Gen. (Générateur)

   Détermine le type de signal de synchronisation transmis par le connecteur MIDI OUT. Sélectionnez "SyncTr".

   Off : Messages de synchronisation non transmis

   MTC : Time Code MIDI transmis.

   MIDIClk : L'horloge MIDI correspondant au Tempo Map est transmise.

   SyncTr : Les données de l'horloge MIDI enregistrées sur la piste de synchronisation sont transmises

   R-BUS : Le Time Code MIDI est dirigé vers le port R-BUS (le Time Code MIDI n'est pas transmis au connecteur MIDI).

10. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

11. Réglez votre séquenceur MIDI de sorte qu'il fonctionne en concordance avec les messages d'horloge MIDI envoyés par les appareils externes et qu'il puisse lire les données de jeu MIDI. Lorsque la lecture débute sur le VSR-880, elle débute également sur le séquenceur.

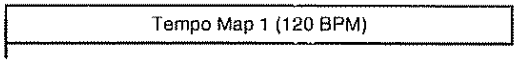
Utilisation du Tempo Map

Si votre séquenceur MIDI reconnaît les messages de Song Position Pointer, vous pouvez utiliser l'horloge MIDI pour synchroniser les opérations. Vous disposez de 2 méthodes de synchronisation : la première consiste à utiliser la piste de synchronisation et la seconde à utiliser le Tempo Map. Cette section vous indique comment contrôler le séquenceur MIDI depuis le VSR-880 à l'aide du Tempo Map

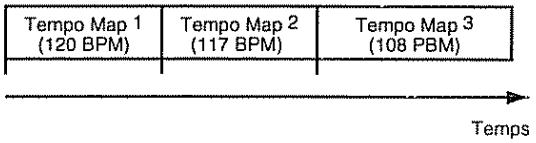
Qu'est-ce qu'un Tempo Map ?

Un "Tempo Map" contient les informations de mesure, de temps et de tempo d'un morceau. La transmission de cette information au séquenceur MIDI (ou autres appareils), peut être utilisée pour synchroniser les opérations avec des appareils MIDI externes. Le Tempo Map gère les changements de tempo pour chaque mesure, vous permettant d'enregistrer les changements de rythme et de tempo du morceau. Sur le VSR-880, les Tempo Maps sont numérotés de façon séquentielle, à partir du début du morceau (Tempo Map 1, puis 2, puis 3, etc.). Le Tempo Map 1 est par défaut affecté au début du morceau et détermine le tempo initial. Pour modifier le tempo sur la mesure souhaitée, créez un nouveau Tempo Map à l'endroit où le tempo varie. Vous pouvez créer jusqu'à 50 Tempo Maps.

Exemple 1 : Morceau sans changement de tempo



Exemple 2 : Morceau avec changements de tempo



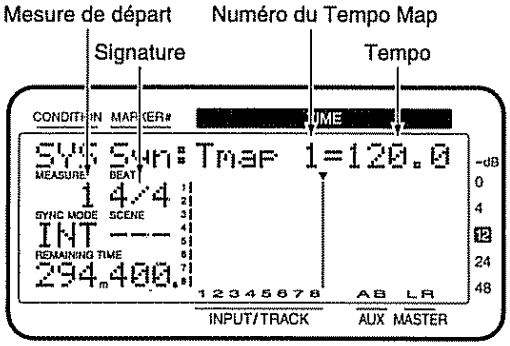
Création d'un Tempo Map

1. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo ?" à l'aide de la molette **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**.

2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

3. Sélectionnez "SYS Syn: Tmap1=" à l'aide de la molette **PARAMETER [►►]**.

4. Le Tempo Map 1 (tempo initial) est affiché à l'écran. Les réglages du Tempo Map gèrent la mesure et les temps affichés à l'écran, le son du métronome et l'horloge MIDI transmise par le VSR-880. L'exemple suivant est basé sur un Tempo Map avec une signature rythmique de 4/4 et une valeur de 120 à la noire, sur la première mesure.



5. Réglez ces différents paramètres à l'aide du bouton **[►]** et de la molette **TIME/VALUE**.

   (Tempo)

   Détermine le Tempo du Tempo Map (25,0–250,0).

   Measure

   Détermine la mesure de départ (1–999) de chaque Tempo Map.

NOTE

Le Tempo Map 1 correspond au tempo initial ; son réglage de mesure initiale ne peut être ni effacé ni modifié.

Beat

Détermine la signature rythmique du Tempo Map (1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8).

6. Si vous souhaitez modifier le Tempo pendant le morceau, appuyez sur le bouton [►]. Le curseur se place dans le champ des numéro de Tempo Map.
Si vous souhaitez effacer un Tempo Map, sélectionnez-le avec le curseur et appuyez sur le bouton [◄].

7. Tournez la molette **TIME/VALUE** vers la droite. Le message "<New>" s'affiche à l'écran.

8. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

9. Répétez les étapes 4–7 pour programmer le nouveau Tempo Map. Vous pouvez modifier le tempo/la mesure initiale/la signature rythmique d'un Tempo Map déjà défini en tournant la molette **TIME/VALUE** vers la gauche à l'étape 7.

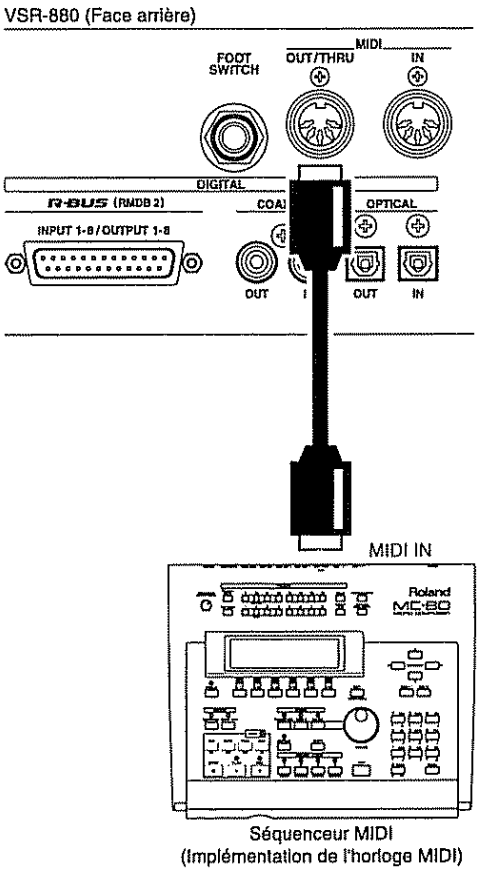
Limitations au changement de mesure initiale

Les Tempo Maps sont numérotés à partir du début du morceau (Tempo Map 1, puis 2, puis 3, etc.). Cela signifie qu'il n'est pas possible de déplacer la mesure initiale d'un Tempo Map avant la mesure initiale du Tempo Map précédent, ou après la mesure initiale du Tempo Map suivant. Exemple ; si le Tempo Map 2 à une mesure initiale de "8" et le Tempo Map 4 une mesure initiale de "16", la mesure initiale du Tempo Map 3 ne peut être déplacée que sur la plage "9–15".

10. Une fois les réglages de Tempo Map effectués, appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Opérations synchronisées

1. Connectez le VSR-880 et le séquenceur MIDI tel que figuré ci-dessous :



Séquenceur MIDI
(Implémentation de l'horloge MIDI)

2. Sélectionnez "SYS MIDI PRM ?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**.

3. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

4. Sélectionnez "SYS MID: MIDIThr=" à l'aide du bouton **PARAMETER** [►►].

5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

MIDI Thru (Sélecteur MIDI Thru)

Détermine la fonction affectée au connecteur MIDI OUT/THRU. Sélectionnez "Out".

Out : Le connecteur transmet les messages MIDI du VSR-880. Sélectionnez "Out" lorsque vous souhaitez transmettre les messages de notes du métronome ou les paramètres de mixage (Messages de Control Change ou SysEx).

Thru : Les messages reçus sur le connecteur MIDI IN sont retransmis sans modification.

6. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo ?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**.

7. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
8. Sélectionnez "SYS Gen =" à l'aide du bouton **PARAMETER [▶▶]**.
9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   Gen. (Générateur)

   Détermine le type de signal de synchronisation transmis par le connecteur MIDI OUT. Sélectionnez "MIDIClk"

   Off : Messages de synchronisation non transmis

   MTC : Time Code MIDI transmis.

   MIDIClk : L'horloge MIDI correspondant au Tempo Map est transmise.

   SyncTr : Les données de l'horloge MIDI enregistrées sur la piste de synchronisation sont transmises.

   R-BUS : Le Time Code MIDI est dirigé vers le port R-BUS (Le Time Code MIDI n'est pas transmis au connecteur MIDI).
10. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.
11. Réglez votre séquenceur MIDI de sorte qu'il réponde aux messages d'horloge MIDI transmis par les appareils externes et qu'il puisse lire les données MIDI. Lorsque la lecture débute sur le VSR-880, elle débute également sur le séquenceur.

Opérations diverses liées à la synchronisation

Il est parfois préférable d'utiliser l'horloge MIDI pour se synchroniser avec un séquenceur MIDI externe (ou un autre appareil), sans pour autant enregistrer avec le métronome. Pour vous synchroniser sur le tempo du morceau enregistré, placez tout d'abord un marqueur. Vous pouvez alors créer une piste de synchronisation ou un Tempo Map à partir de ce marqueur.

Réglage des marqueurs avec le tempo

1. Appuyez sur le bouton **[ZERO]**.
2. Appuyez sur **[PLAY]** pour lancer la lecture du morceau.
3. Écoutez le morceau et appuyez sur le bouton **[TAP]** sur les temps forts de chaque mesure.
4. Une fois les marqueurs placés, appuyez sur **[STOP]**.

NOTE

Afin de placer précisément les marqueurs sur les temps forts, nous vous recommandons d'utiliser les fonctions d'aperçu et de Scrub (p. 36).

Création d'une piste de synchronisation à partir du marqueur

Une piste de synchronisation peut être générée à partir de marqueurs dont la disposition est liée à des données déjà enregistrées. Cette fonction peut être utile lorsque vous avez déjà enregistré un instrument acoustique (guitare ou voix) et que vous souhaitez synchroniser un séquenceur MIDI (ou autre appareil) sur l'enregistrement.

1. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (◀)]**.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Sélectionnez "SYS MIDI PRM ?" à l'aide du bouton **PARAMETER [▶▶]**.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   CV (Conversion)

   Détermine comment sont créés la piste de synchronisation ou le Tempo Map. Pour cet exemple, sélectionnez "CV1".
6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [▶▶]**. "SYS CV:Beat=" s'affiche à l'écran.
7. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   Beat

   Détermine le nombre de temps par mesure (1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8).
8. Appuyez sur **PARAMETER [▶▶]**. "SYS CV:Tap Beat=" s'affiche à l'écran.
9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

   Tap Beat

   Détermine le nombre de points de repère (1–8) par mesure
10. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
11. Un message vous demandant de confirmer l'enregistrement des réglages effectués sur la piste de synchronisation s'affiche à l'écran. Pour enregistrer ces réglages, appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.
12. Une fois la piste de synchronisation créée, le message "— Complete —" s'affiche à l'écran.
13. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Création d'une piste de synchronisation à partir du marqueur

Une piste de synchronisation peut être générée à partir de marqueurs dont la disposition est liée à des données déjà enregistrées. Cette fonction peut être utile lorsque vous avez déjà enregistré un instrument acoustique (guitare ou voix) et que vous souhaitez synchroniser un séquenceur MIDI (ou autre appareil) avec l'enregistrement.

1. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (◄)]**.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Sélectionnez "SYS Sync Tr Cnv?" à l'aide du bouton **PARAMETER [►►]**.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   CV (Conversion)
   Détermine comment sont créés la piste de synchronisation ou le Tempo Map. Pour cet exemple, sélectionnez "CV2".
6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. "SYS CV:Beat=" s'affiche à l'écran.
7. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   Beat
   Détermine le nombre de temps par mesure (1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8).
8. Appuyez sur **PARAMETER [►►]**. "SYS CV:Tap Beat=" s'affiche à l'écran.
9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   Tap Beat
   Détermine le nombre de points de repère (1–8) par mesure.
10. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
11. Un message vous demandant de confirmer l'enregistrement des réglages effectués sur la piste de synchronisation s'affiche à l'écran. Pour enregistrer ces réglages, appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.
12. Une fois la piste de synchronisation créée, le message "— Complete —" s'affiche à l'écran.
13. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Création d'un Tempo Map à partir d'une piste de synchronisation

Vous pouvez créer un Tempo Map à partir d'une piste de synchronisation enregistrée sur le VSR-880. Cette fonction vous permet de modifier facilement l'horloge MIDI d'une piste de synchronisation avec le VSR-880.

1. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (◄)]**.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Sélectionnez "SYS Sync Tr Cnv?" à l'aide du bouton **PARAMETER [►►]**.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   CV (Conversion)
   Détermine comment sont créés la piste de synchronisation ou le Tempo Map. Pour cet exemple, sélectionnez "CV3".
6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. "Sync Trk Beat=" s'affiche à l'écran.
7. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE dial**.
   Sync Trk Beat (Temps de la piste de synchro)
   Détermine le nombre de temps (1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8) par mesure sur l'horloge MIDI enregistrée sur la piste de synchronisation.
8. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
9. Un message vous demandant de confirmer l'enregistrement des réglages effectués sur la piste de synchronisation s'affiche à l'écran. Pour enregistrer ces réglages, appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.
10. Une fois la piste de synchronisation créée, le message "— Complete —" s'affiche à l'écran.
11. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Création automatique d'une piste de synchronisation

Vous pouvez créer automatiquement une piste de synchronisation en précisant le temps de début et de fin du morceau ainsi que le nombre de mesure qu'il contient. Cette fonction est particulièrement utile si vous connaissez déjà la durée des morceaux.

1. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Sélectionnez "SYS Sync Tr Cnv?" à l'aide du bouton **PARAMETER [►►]**.
4. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**
5. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   CV (Convert)
   Détermine comment sont créés la piste de synchronisation ou le Tempo Map. Pour cet exemple, sélectionnez "CV4".
6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. Le message "Start Time=" s'affiche à l'écran.
7. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   Start Time
   Détermine la position temporelle du début du morceau
8. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. Le message "End Time=" s'affiche à l'écran.
9. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   End Time
   Détermine la position temporelle de la fin du morceau.
10. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. Le message "Measure=" s'affiche à l'écran.
11. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
    Measure
    Détermine le nombre de mesures (1–999) jouées sur le temps déterminé.
12. Appuyez sur le bouton **PARAMETER [►►]**. "Beat=" s'affiche à l'écran.
13. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
    Beat
    Détermine le nombre de temps (1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8) par mesure.
14. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
15. Un message vous demandant de confirmer l'enregistrement des réglages effectués sur la piste de synchronisation s'affiche à l'écran. Pour enregistrer ces réglages, appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Pour annuler, appuyez sur **[EXIT/NO]**.
16. Une fois la piste de synchronisation créée, le message "— Complete —" s'affiche à l'écran.
17. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Offset des positions de début de piste de synchronisation et de Tempo Map

La piste Sync et le Tempo Map prennent généralement comme point de repère de début des morceaux la position "00h00m00s00f00". En règle générale, l'enregistrement ne commence pas réellement sur cette position. Dans ces cas là, vous pouvez déterminer combien de temps après le début du morceau vous souhaitez que l'enregistrement commence. Ce temps porte le nom d'Offset. Exemple : Si vous souhaitez commencer l'enregistrement 10 secondes après le début du morceau, réglez l'Offset sur "00h00m10s00f00"

MEMO

Lorsque vous atteignez le début d'une piste de synchronisation ou d'un Tempo Map au cours de la lecture ou de l'enregistrement, un message de départ est envoyé par le connecteur MIDI OUT. Cette fonction peut vous être utile lorsque vous souhaitez vous synchroniser sur un séquenceur MIDI externe.

1. Sélectionnez "SYS Sync/Tempo?" à l'aide des boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**.
2. Appuyez sur les boutons **[ENT/YES]**.
3. Sélectionnez "SYS Ofs=" à l'aide du bouton **PARAMETER [►►]**.
4. Réglez à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   Ofs (Offset)
   Détermine la position temporelle à laquelle la piste de synchronisation ou le Tempo Map doivent commencer.
5. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

Utilisation d'un contrôleur MIDI

Le VSR-880 peut transmettre les réglages de mixage sous forme de messages MIDI. De même, les messages MIDI d'un contrôleur MIDI externe peuvent être utilisés pour contrôler le statut des pistes et les réglages de mixage du VSR-880.

Correspondance entre canaux MIDI et numéros de contrôleurs

Les correspondances entre les canaux MIDI et les voies de la section de mixage sont indiquées ci-après. Pour les paires de voies couplées par la fonction Stereo Link, les messages de Control Change peuvent être échangés via le canal MIDI de la voie impaire. Les messages de Control Change transmis via le canal MIDI de la voie paire sont ignorés.

Canal MIDI	Mixage entrées	Mixage pistes	Mixage retours blocs d'effet	MASTER
1	1	1	-	-
2	2	2	-	-
3	3	3	-	-
4	4	4	-	-
5	5	5	-	-
6	6	6	-	-
7	7	7	-	-
8	8	8	-	-
11	-	-	ST IN	-
12	-	-	FX1	-
13	-	-	FX2	-
16	-	-	-	MST

Les numéros des contrôleurs correspondant aux paramètres de mixage des pistes sont les suivants :

Ctrl #	Mixage des pistes
3	STATUT des pistes.
7	Niveau de départ MIX.
10	Panoramique de départ MIX.
12	Fréquence de l'égaliseur grave.
13	Gain de l'égaliseur grave.
14	Fréquence de l'égaliseur médium.
15	Gain de l'égaliseur médium.
16	Largeur de bande de l'égaliseur médium.
17	Fréquence de l'égaliseur aigu.
18	Gain de l'égaliseur aigu.
19	Niveau de départ vers l'effet FX1.
20	Pan/bal de départ vers l'effet FX1.

Ctrl #	Paramètres de mixage
21	Niveau de départ vers l'effet FX2.
22	Pan/Bal de départ vers l'effet FX2.
23	Niveau de départ AUX.
24	Pan/Bal de départ AUX.
29	Niveau d'Offset du mixage.
30	Offset de l'équilibre du mixage.

Les numéros de contrôleurs correspondant aux paramètres de mixage des entrées sont les suivants :

Ctrl #	Paramètres de mixage
68	Niveau départ MIX.
70	Pan/Bal départ MIX.
71	Fréquence de l'égaliseur grave.
72	Gain de l'égaliseur grave.
73	Fréquence de l'égaliseur médium.
74	Gain de l'égaliseur médium.
75	Largeur de bande de l'égaliseur médium.
76	Fréquence de l'égaliseur aigu.
77	Gain de l'égaliseur aigu.
78	Niveau de départ vers l'effet FX1.
79	Pan/bal de départ vers l'effet FX1.
80	Niveau de départ vers l'effet FX2.
81	Pan/Bal de départ vers l'effet FX2.
82	Niveau de départ AUX.
83	Pan/Bal de départ AUX.
88	Niveau d'Offset du mixage.
89	Offset de la balance du mixage.

Les numéros de contrôleurs correspondant aux paramètres de mixage des retours d'effets sont les suivants :

Ctrl #	Paramètres de mixage
68	Niveau de départ MIX.
70	Balance de départ MIX.

Les numéros de contrôleurs correspondant aux paramètres de la section Master sont les suivants :

Ctrl #	Paramètres de la section MASTER
68	Niveau Master.
70	Balance Master.
78	Niveau de départ vers l'effet FX1.
Ctrl #	Paramètres de la section MASTER

79	Balance de départ vers l'effet FX1
80	Niveau de départ vers l'effet FX2
81	Balance de départ vers l'effet FX2
82	Niveau AUX
83	Balance AUX

Changement du statut des pistes

Les messages de Control Change MIDI peuvent être utilisés pour modifier le statut de chacune des pistes (fonction Track Status). Les canaux MIDI 1–8 correspondent respectivement aux pistes 1–8. Utilisez le contrôleur numéro 3 pour modifier le statut des pistes.

Le statut des pistes est modifié selon la valeur prise par le contrôleur numéro 3 ; voir tableau ci-dessous :

À l'arrêt

Valeur	0–31	32–63	64–95	96–127
STATUT	MUTE → OFF	MUTE → PLAY	MUTE → REC	MUTE → SOURCE
	PLAY → MUTE	PLAY → PLAY	PLAY → REC	PLAY → SOURCE
	REC → MUTE	REC → PLAY	REC → REC	REC → SOURCE
	SOURCE → MUTE	SOURCE → PLAY	SOURCE → REC	SOURCE → SOURCE

Pendant la lecture ou l'enregistrement

Valeur	0–31	32–63	64–95	96—127
STATUT	- (*1)	MUTE - → PLAY	(*1)	- (*1)
	PLAY → MUTE	PLAY → PLAY	- (*1)	-(*1)
	- (*1)	- (*1)	REC → REC	REC → SOURCE (*2)
	SOURCE → MUTE	- (*1)	SOURCE → REC (*2)	SOURCE → SOURCE

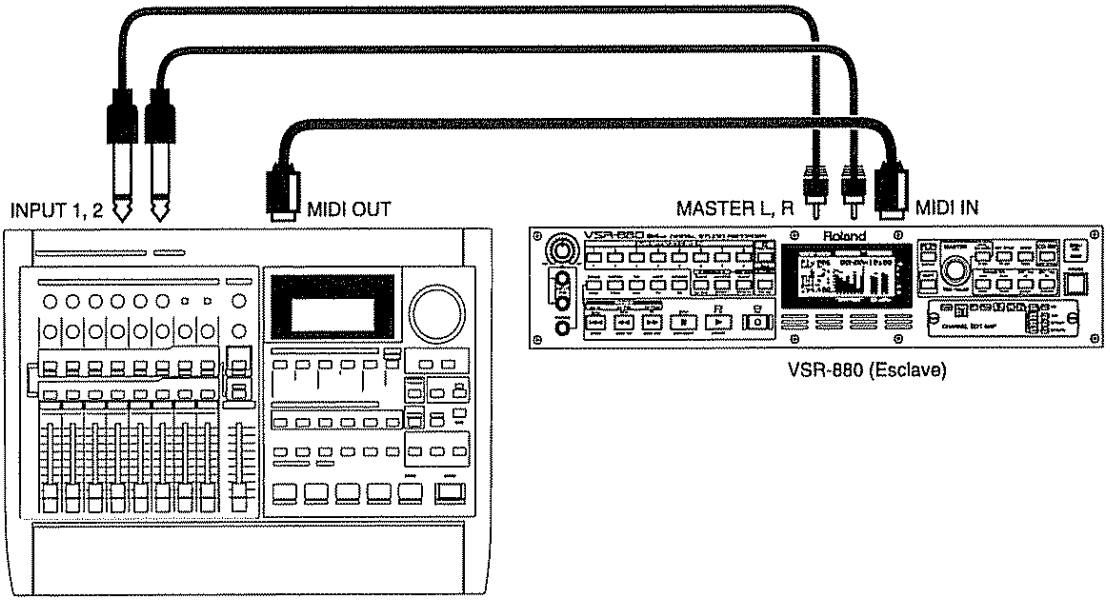
(*1) Ignoré.

(*2) Changement impossible pendant l'enregistrement. "SOURCE" correspond ici "au statut dans lequel le témoin de piste clignote dors et déjà en rouge ou en orange et n'est valable que lorsque la fonction Record Monitor est réglée sur "AUTO" (p. 107).

Utilisation avancée du VSR-880 (idées et exemples)

Synchronisation sur le VS-880EX

Le VSR-880 peut gérer le **MMC**. L'exemple suivant vous indique comment synchroniser le VSR-880 sur un VS-880EX, servant alors de module d'extension de pistes. Le VS-880EX agit comme maître MMC/MTC et le VSR-880 comme esclave MMC/MTC. Procédez aux connexions suivantes :



NOTE Dans cet exemple, vous pouvez utiliser la fonction Stereo In du VS-880EX pour régler le mixage entre les deux appareils. Réglez tout d'abord le volume de chaque piste sur chacun des appareils. Vous pouvez bien sûr également diriger les sorties du VS-880EX et du VSR-880 vers une console externe. Notez toutefois que le VS-880EX et le VSR-880 ne peuvent pas être connectés via leurs connexions numériques.

■ Réglages du VS-880EX en maître

Configurez les paramètres systèmes du VS-880EX comme décrit dans cette section. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du VS-880EX.

MIDI	**DeviceID :**	Faites correspondre ce paramètre avec le numéro d'identification d'appareil (Device ID) utilisé par le VSR-880 (Valeur par défaut = 17)
	MIDIThr :	Out
	SysEx.Tx. :	On
	MMC :	MASTER
	CtrType :	Off
Sync/Tempo	**Sync Source :**	INT
	Gen. :	MTC
	MTC Type :	Faites correspondre ce paramètre avec le MTC utilisé par le VSR-880 (Valeur par défaut = 30)

? MMC (p. 148)

MEMO Lorsque vous réglez le paramètre **CtrType** sur "C.C." ou "Excl", les réglages de mixage sur le VS-880EX sont reproduits à l'identique sur le VSR-880. Pour obtenir de plus amples informations concernant les messages exclusifs, reportez-vous au chapitre "Implémentation MIDI" (p. 220).

■ Réglage du VSR-880 en esclave

Configurez les paramètres système du VSR-880 comme décrit dans cette section :

MIDI	DeviceID :	Faites correspondre ce paramètre avec le numéro d'identification d'appareil utilisé par le VS-880EX (Valeur par défaut = 17)
	MIDIThr :	Out
	SysEx.Rx. :	On
	MMC:	SLAVE
Sync/Tempo	Sync Source :	EXT
	InSel :	MIDI
	Gen. :	MTC
	MTC Type :	Faites correspondre ce paramètre avec le MTC utilisé par le VS-880EX (Valeur par défaut = 30)

1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS MIDI PRM ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Le message "SYS MID:DeviceID=" s'affiche à l'écran.
3. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   DeviceID
   Détermine le numéro d'identification (1–32) utilisé pour l'échange de messages exclusifs (paramètres de mixage) avec l'appareil MIDI externe. Le numéro d'identification par défaut du VSR-880 est le 17. Faites correspondre ce paramètre avec le numéro d'identification du VS-880EX.
4. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. Le message "SYS MID:MIDIThr=" s'affiche à l'écran.
5. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   SysEx.Rx. (Sélecteur System Exclusive Receive)
   Les messages exclusifs sont reçus si ce paramètre est réglé sur "On". Les messages exclusifs peuvent être reçus lorsque le VSR-880 se trouve en mode de lecture.
6. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. Le message "SYS MID:MMC=" s'affiche à l'écran.
7. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   MMC (Mode MMC)
   Détermine comment le VSR-880 gère le MMC. Réglez ce paramètre sur "SLAVE"
8. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.
9. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
10. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS Syn:ErrLevel=" s'affiche à l'écran.
11. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
    ErrLevel (Niveau d'erreur)
    Détermine l'intervalle (0–10) de vérification de la réception MTC lorsque le VSR-880 est synchronisé avec le MTC transmis par l'appareil externe. Lorsque le MTC n'est pas envoyé de façon continue, le VSR-880 contrôle le MTC et suspend la synchronisation en cas d'erreur. En choisissant un intervalle plus long, la synchronisation peut être maintenue, malgré un certain degré d'erreur. Pour une utilisation normale, réglez ce paramètre sur "5".

12. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SYS Syn:InSel=" s'affiche à l'écran.

13. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

InSel (Sélecteur d'entrée)

Lorsque vous procédez à des opérations synchronisées, ce paramètre vous permet de sélectionner le connecteur dédié à la réception du Time Code MIDI. Pour cet exemple, sélectionnez "MIDI".

14. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SYS Syn:MTC Type=" s'affiche à l'écran.

15. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

MTC Type (type de MTC)

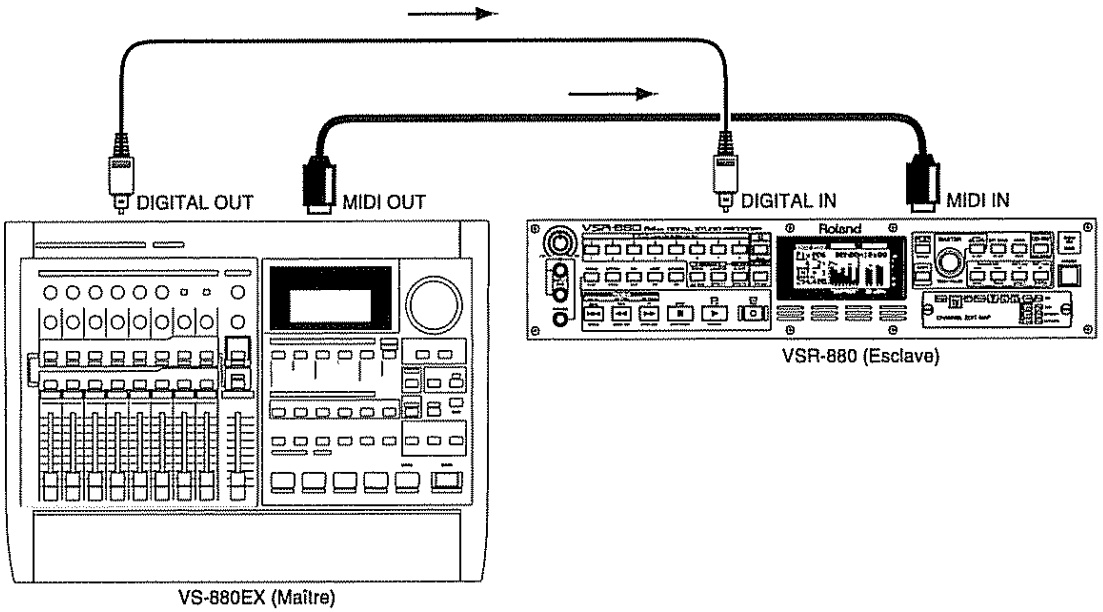
Détermine le type de MTC (30, 29N, 29D 25, ou 24) utilisé. Sélectionnez le MTC correspondant à celui de votre séquenceur MIDI. Dans sa configuration d'usine, le VSR-880 est réglé sur un MTC 30. Faites correspondre le type de MTC du VSR-880 avec celui du VS-880EX.

16. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.

17. Appuyez sur le bouton **[EXT SYNC]**. Le témoin EXT SYNC s'allume. À cet instant, le message "EXT" s'affiche dans le champ "SYNC MODE", indiquant que l'appareil est en attente du MTC. Dans cette configuration, le VSR-880 est synchronisé sur le VS-880EX maître.

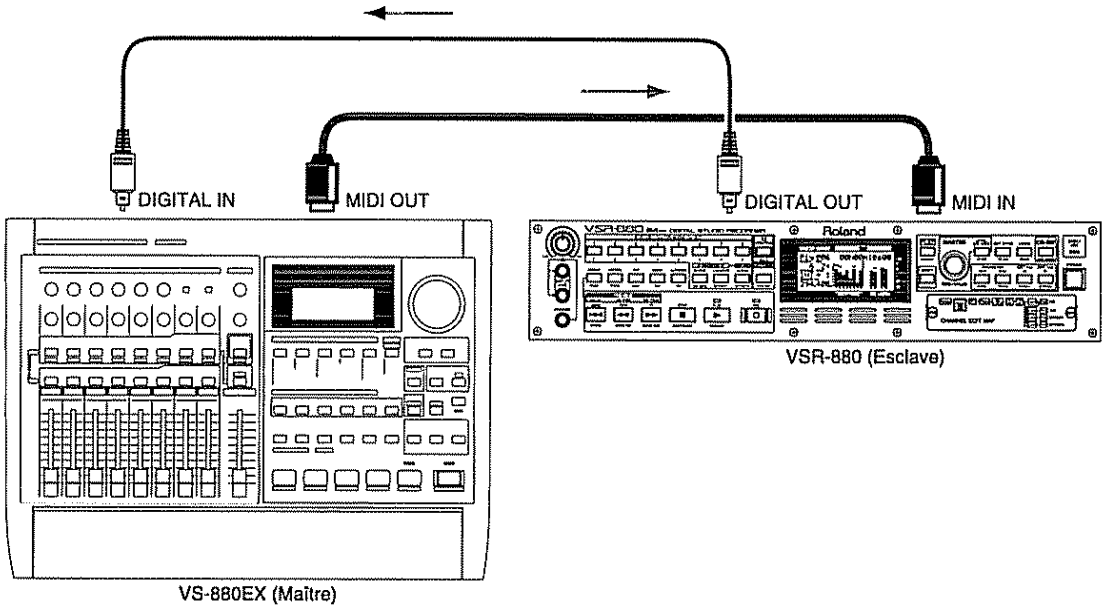
Si vous souhaitez procédez à des connexions numériques

Procédez aux connexions suivantes :



Conditions dans lesquelles la connexion numérique est impossible

Lorsque l'horloge maître du VS-880EX est réglée sur "DIGIN1" ou "DIGIN2", le VSR-880 est contrôlé par l'horloge (signal numérique) transmise par l'appareil MIDI auquel il est connecté. Vous pouvez par conséquent faire du MTC l'horloge maître. Cependant, alors que le VSR-880 esclave tente de se synchroniser avec le MTC du VS-880EX maître, ce dernier tente lui-même de se synchroniser avec les signaux numériques transmis par le VSR-880 esclave. Dans ces conditions, plus aucune horloge ne peut être prise comme référence et le VSR-880 ne peut fonctionner correctement.



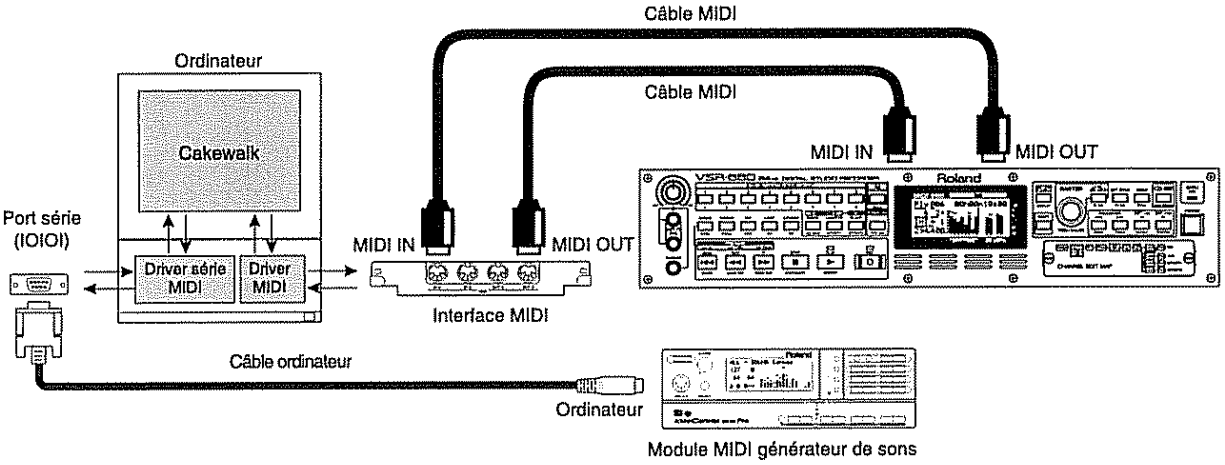
Synchronisation avec Cakewalk Pro Audio (MMC/MTC)

Le VSR-880 est capable de gérer le **MMC** ; c'est-à-dire que lorsque deux VSR-880 sont synchronisés ou lorsqu'un VSR-880 est utilisé avec un séquenceur MIDI compatible MMC, etc., les commandes de lecture, d'arrêt ou d'avance rapide peuvent être transmises depuis l'appareil maître.

? MMC (p. 148)

NOTE Certains appareils MIDI ne sont pas compatibles avec le MMC du VSR-880. Si vous utilisez un appareil de ce type, le VSR-880 ne peut pas être utilisé tel que décrit ici. Pour obtenir de plus amples informations concernant les fonctions MMC du VSR-880, reportez-vous au chapitre "Implémentation MIDI" (p. 220).

Ce chapitre donne un exemple de synchronisation du VSR-880 sur le logiciel Cakewalk Pro Audio. Cakewalk Pro Audio est un séquenceur sur ordinateur, compatible MMC et MTC. Procédez aux connexions indiquées ci-dessous en vous reportant au fil des opérations au mode d'emploi de Cakewalk.



Dans cet exemple, Cakewalk est maître en MMC et le VSR-880 est maître en MTC. Cakewalk peut être utilisé pour contrôler des opérations du VSR-880, comme la lecture, l'arrêt, la sélection du statut des pistes, etc.

NOTE Utilisez une interface MIDI pour connecter le VSR-880 à l'ordinateur. Vous pouvez également utiliser une interface MIDI pour connecter l'ordinateur à un générateur de sons.

■ Configuration du VSR-880

Procédez aux réglages système suivants :

MIDI	**MIDIThr :**	Out
	SysEx.Rx. :	On
	MMC :	SLAVE
Sync/Tempo	**Sync Source :**	INT
	Gen. :	MTC
	MTC Type :	Faites correspondre ce paramètre avec le MTC utilisé par Cakewalk (Valeur par défaut = 30)

1. Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS MIDI PRM ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS MID:MIDIThr=" s'affiche à l'écran.
4. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   MIDIThr (Sélecteur MIDI Thru)
   Détermine la fonction du connecteur MIDI OUT/THRU. Sélectionnez "Out".
5. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS MID:SysEx.Rx.=" s'affiche à l'écran.
6. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE.**
   SysEx.Rx. (Sélecteur System Exclusive Receive)
   Les messages exclusifs sont reçus lorsque ce paramètre est réglé sur "On" Sélectionnez "On". Les messages exclusifs peuvent être reçus lorsque le VSR-880 est en mode de lecture.
7. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. Le message "SYS MID:MMC=" s'affiche à l'écran.
8. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   MMC (Mode MMC)
   Détermine comment le VSR-880 gère le MMC. Sélectionnez "SLAVE".
9. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.
10. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**. Le message "SYS Syn:Source=" s'affiche à l'écran.
11. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS Syn:Gen.=" s'affiche à l'écran.
12. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE.**
    Gen. (Générateur)
    Détermine le type de signal de synchronisation transmis par le connecteur MIDI OUT. En l'occurrence, sélectionnez "MTC".
13. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS Syn:MTC Type=" s'affiche à l'écran.
14. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE.**
    MTC Type (Type de MTC)
    Détermine le type de MTC (30, 29N, 29D, 25, ou 24) utilisé. Faites correspondre ce paramètre avec le type de MTC de Cakewalk (esclave) Dans cet exemple, sélectionnez "30".
15. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture.
16. Assurez-vous que le témoin EXT SYNC est éteint. Si le témoin EXT SYNC clignote, appuyez sur le bouton **[EXT SYNC]**.

Configuration de Cakewalk Pro Audio

Configurez Cakewalk Pro Audio tel que décrit ci-dessous. Pour obtenir de plus amples informations concernant Cakewalk, reportez-vous au mode d'emploi de Cakewalk.

Setting | Clock : MTC (reçoit le MTC)
Setting | MIDI Out : Vérifiez "Transmit MMC" (envoie le MMC)
Setting | Time Format : MTC du VSR-880 (en l'occurrence, sélectionnez "30")

NOTE
"30 Frame Drop" dans Cakewalk correspond à "29D" sur le VSR-880.

Dans la configuration actuelle, lorsque la lecture commence sur Cakewalk, le MMC est transmis au VSR-880 ; à réception du MMC, le VSR-880 se met également en lecture. Pendant la lecture, le MTC est envoyé à Cakewalk par le VSR-880 pour permettre la synchronisation.

Connexions numériques avec Cakewalk

Si vous disposez d'une carte son (une Audiomedia III ou une CardD) avec entrées et sorties numériques, vous pouvez relier, par une connexion numérique, Cakewalk et votre VSR-880. Cette fonction vous permet, par exemple, d'enregistrer des pistes du VSR-880 sur Cakewalk via la connexion numérique, d'éditer les données sur Cakewalk et de les renvoyer via la connexion numérique au VSR-880 pour le mixage final. Lisez attentivement le mode d'emploi de Cakewalk et de votre carte son.

À propos des cartes son

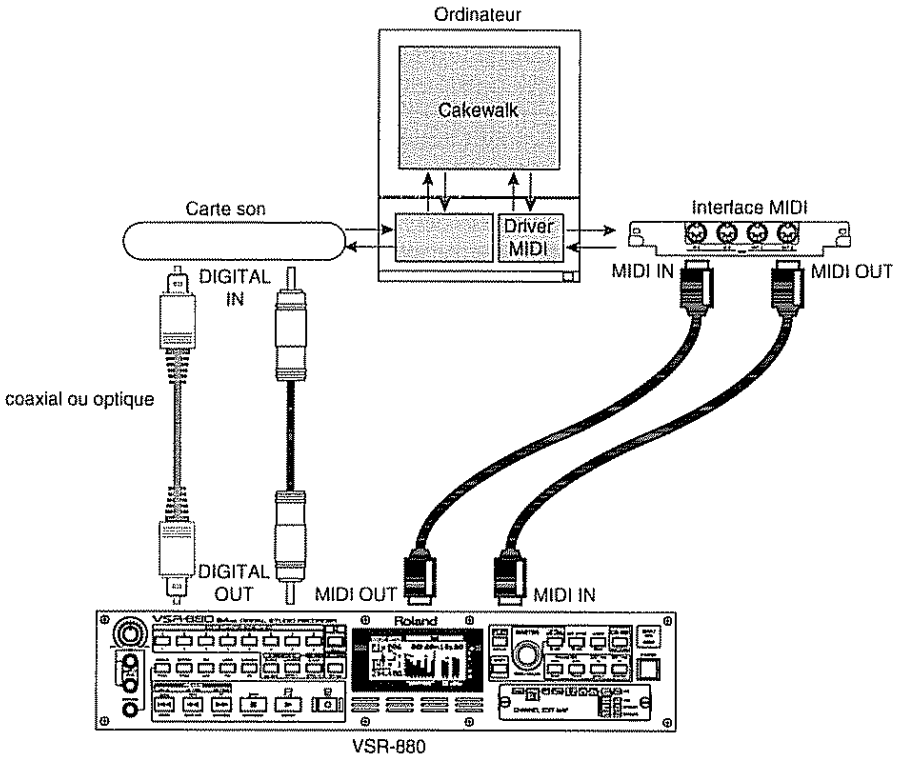
Même si vous utilisez les connexions numériques en suivant les instructions données dans l'exemple, il est possible que des bruits parasites soient audibles par induction. Le niveau de ce bruit varie selon les boîtiers d'ordinateur, les cartes installées, la qualité des connexions, etc. Les cartes haut de gamme résistent généralement mieux à ce genre de bruits.
Sur les cartes disposant d'entrées et de sorties analogiques et numériques, il est parfois nécessaire de configurer la carte pour une utilisation numérique. Procédez aux réglages nécessaires pour pouvoir utiliser les connecteurs d'E/S numériques après avoir lu attentivement le mode d'emploi de la carte.

À propos du mode d'enregistrement

Même si vous procédez aux connexions numériques décrites dans l'exemple, le principe reste celui du Ping-Pong puisque les pistes audio sont enregistrées du VSR-880 sur Cakewalk, pour y être éditées, puis renvoyées au VSR-880. Nous vous recommandons par conséquent d'utiliser un mode d'enregistrement conservant une qualité sonore optimale, tels les modes "VSR" ou "MT1".

■ Enregistrement sur Cakewalk

1. Procédez aux connexions décrites ci-dessous.



2. Suivez la procédure décrite dans la section "Configuration du VSR-880" (p. 133) et "Configuration de Cakewalk Pro Audio" (p. 135) ; configurez le système de telle sorte que le VSR-880 et Cakewalk soient synchronisés.

3. Configurez Cakewalk en appliquant les réglages donnés ci-après. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de Cakewalk

   Settings | Audio Options... | Advanced | SMPTE/MTC Sync : "High-Quality"

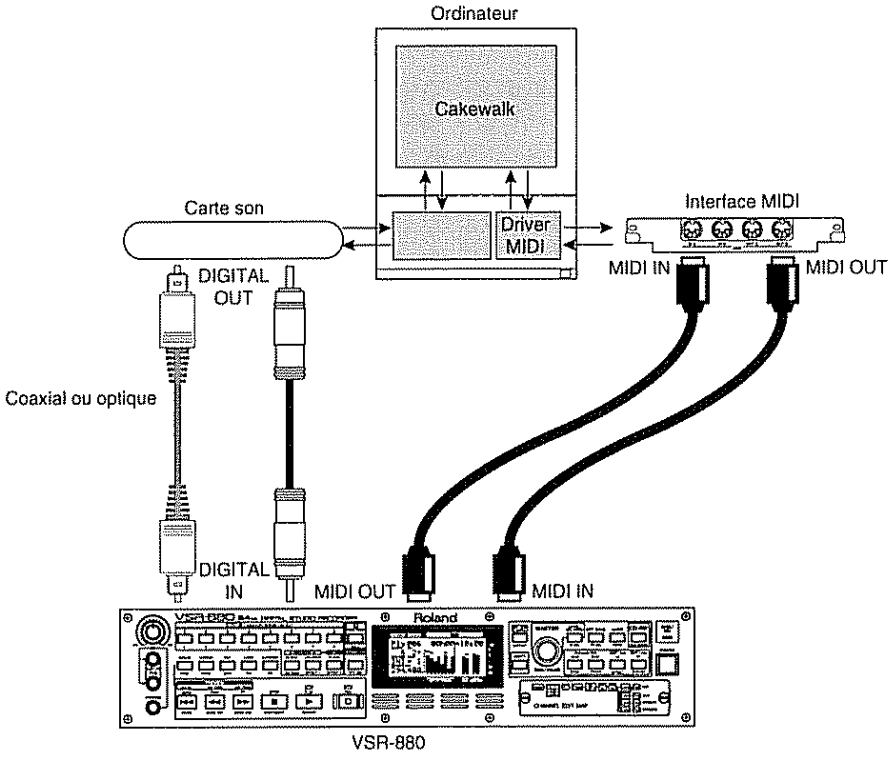
   Dans la configuration actuelle, lorsque l'enregistrement commence sur Cakewalk, le MMC est transmis au VSR-880 ; à réception du MMC, la lecture commence également sur le VSR-880. Pendant la lecture, le MTC est envoyé du VSR-880 à Cakewalk, pour permettre la synchronisation.

NOTE

Si votre ordinateur n'offre pas les caractéristiques requises, le signal de la sortie numérique peut ne pas être très stable (même avec les réglages décrits dans cette section). Le signal sera par conséquent détérioré si vous utilisez les connexions numériques.

Enregistrement sur le VSR-880

1. Procédez aux connexions décrites ci-dessous :



2. Suivez la procédure décrite dans "Configuration du VSR-880" (p. 133) et "Configuration de Cakewalk Pro Audio" (p. 135) et configurez le système de sorte que le VSR-880 et Cakewalk soient synchronisés.

3. Procédez aux réglages suivants dans Cakewalk ; pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de Cakewalk.
   Settings | Audio Options... | Advanced | SMPTE/MTC Sync : High-Quality

4. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton [SYSTEM], jusqu'à ce que le message "SYS System PRM?" s'affiche à l'écran.

5. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

6. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que le message "SYS MasterClk=" s'affiche à l'écran.

7. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.
   Master Clock
   Détermine l'horloge de référence utilisée pour les opérations du VSR-880. En l'occurrence, sélectionnez "D.COA" ou "D.OPT".

8. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en mode de lecture

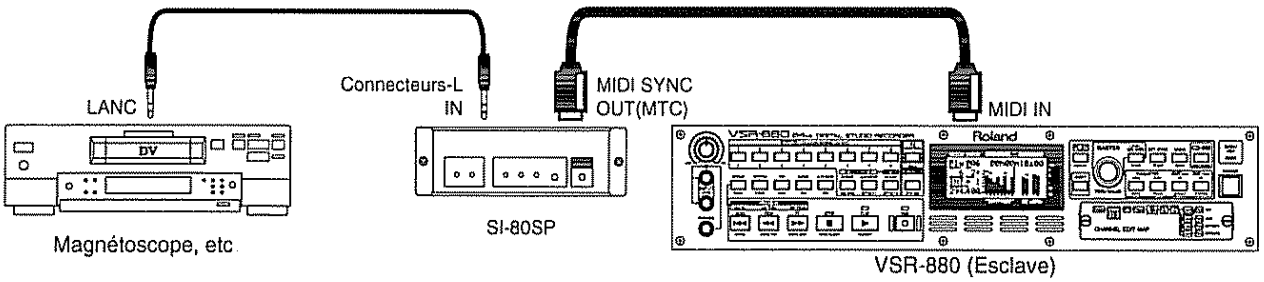
9. Procédez aux réglages du VSR-880 en vous appuyant sur la procédure décrite dans la section "Enregistrement de signaux numériques" (manuel de prise en main p. 36). Lors de la lecture sur Cakewalk, le MMC est transmis au VSR-880, qui commence alors à enregistrer. Pendant la lecture, le MTC est envoyé du VSR-880 vers Cakewalk, permettant ainsi la synchronisation.

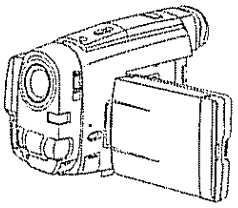
NOTE

Si votre ordinateur n'offre pas les caractéristiques requises, le signal de sortie peut ne pas être très stable et le son dégradé lorsque vous utilisez des connexions numériques. Par ailleurs, notez que Cakewalk Pro Audio 5.0 et Cakewalk Professional 5.0 ne proposent pas les réglages mentionnés plus haut, nous vous recommandons par conséquent de les mettre à jour avec la version 6.0.

Synchronisation avec un équipement vidéo

Si vous utilisez le VSR-880 en combinaison avec un SI-80SP Roland, vous pouvez contrôler les fonctions de lecture et d'arrêt du VSR-880 depuis votre équipement vidéo, si toutefois celui-ci dispose d'une interface vidéo utilisateur compatible avec son Time Code (RCTC: LANC ou SYSTEM E) Procédez aux connexions décrite ci-dessous et reportez-vous au mode d'emploi du SI-80SP ainsi qu'à celui de votre appareil vidéo.





Configurez le VSR-880 comme suit :

MIDI	**SysEx.Rx. :**	On
	MMC :	SLAVE
Sync/Tempo	**Sync Source :**	EXT
	ErrLevel :	5
	MTC Type :	Réglez ce paramètre de sorte qu'il corresponde au MTC utilisé par le SI-80SP et par votre appareil vidéo (Valeur par défaut = 30)

1. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS MIDI PRM ?" s'affiche à l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [►►], jusqu'à ce que le message "SYS MID:SysEx.Rx.=" s'affiche à l'écran.
4. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE.**

   SysEx.Rx. (Sélecteur System Exclusive Receive)

   Les messages SysEx sont reçus lorsque ce paramètre est réglé sur "On". En l'occurrence, sélectionnez "On". Les messages SysEx peuvent être reçus lorsque le VSR-880 est en mode de lecture.
5. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [►►]. Le message "SYS MID:MMC=" s'affiche à l'écran.
6. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE.**

   MMC (Mode MMC)

   Détermine comment le VSR-880 gère le MMC. Sélectionnez "SLAVE".
7. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (►)]**, jusqu'à ce que le message "SYS Sync/Tempo ?" s'affiche à l'écran.
8. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

9. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que le message "SYS Syn:ErrLevel=" s'affiche à l'écran.

10. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE.**

ErrLevel (Niveau d'erreur)
Détermine l'intervalle (0–10) de vérification de la réception MTC lorsque le VSR-880 est synchronisé avec le MTC transmis par l'appareil externe. Lorsque le MTC n'est pas transmis de façon continue, le VSR-880 contrôle le MTC et suspend la synchronisation en cas d'erreur. En choisissant un intervalle plus long, la synchronisation peut être maintenue, malgré un certain taux d'erreur. Pour une utilisation normale, réglez ce paramètre sur "5".

11. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** [▶▶]. Le message "SYS Syn:MTC Type=" s'affiche à l'écran.

12. Procédez au réglage à l'aide de la molette **TIME/VALUE.**

MTC Type (Type de MTC)
Détermine le type de MTC utilisé (30, 29N, 29D, 25, or 24). Utilisez le même type de MTC que celui du VSR-880 esclave. En l'occurrence, sélectionnez "30".

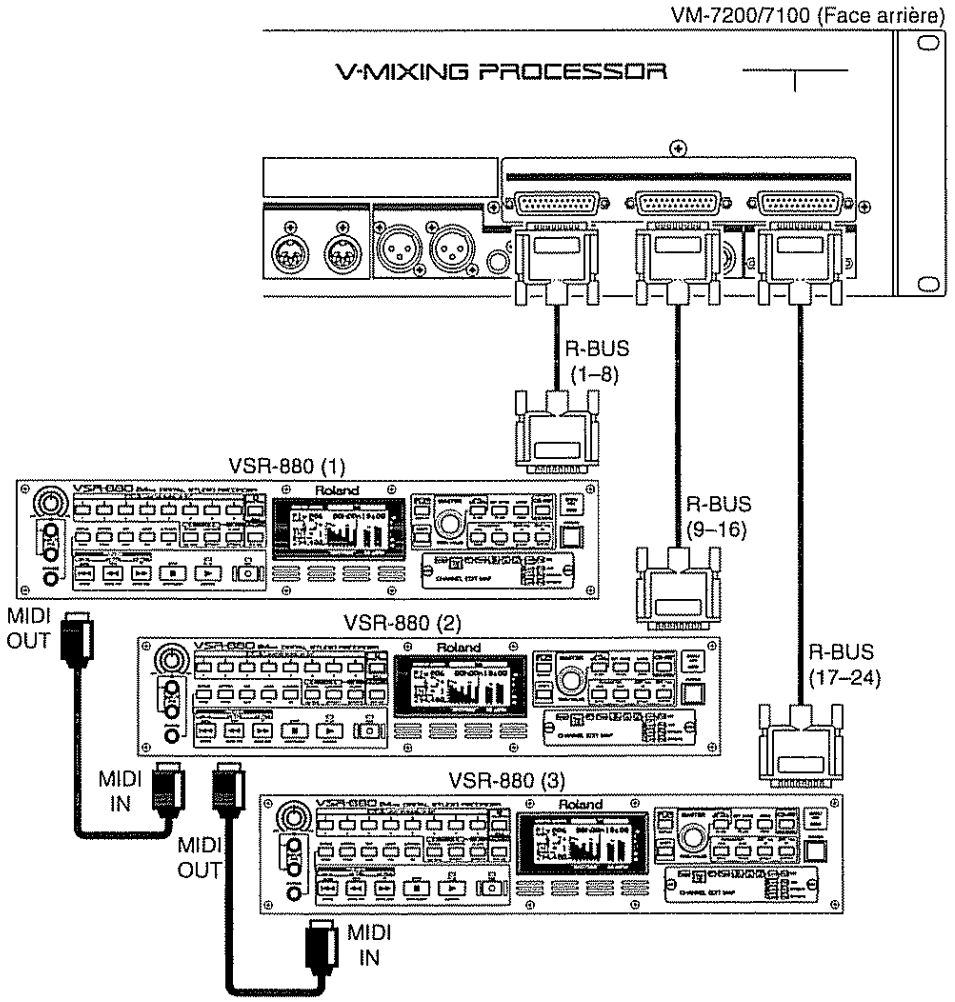
13. Appuyez sur le bouton **[PLAY (DISPLAY)]** pour revenir en lecture.

14. Appuyez sur le bouton **[EXT SYNC]**. Le témoin EXT SYNV s'allume. À ce stade, le message "EXT" s'affiche dans le champ "SYNC MODE", indiquant que l'appareil est synchronisé sur le MTC transmis par le SI-80SP.

Synchronisation de deux VSR-880 ou plus

Si vous utilisez une installation incluant des consoles Roland V-mixers (consoles numériques : VM-C7200 et VM-7200, par exemple), vous avez la possibilité de synchroniser jusqu'à trois VSR-880 ; chacune d'elles transférant alors en 24 bits les données audionumériques sur 8 entrées/8 sorties via R-BUS. Procédez aux connexions décrites ci-dessous et reportez-vous au mode d'emploi de votre console.

NOTE L'utilisation de connecteurs R-BUS sur votre console numérique (VM-7200/7100), nécessite une carte d'extension d'E/S **VM-24E** (vendue séparément).



Configurez les VSR-880 (1–3) avec les réglages suivants.

MASTER	**Direct Out :**	On
SYSTEM:System PRM	**MasterClk :**	R-BUS
SYSTEM:MIDI PRM	**MIDIThr :**	Out (1), Thru (2)
	SysEx.Rx. :	On
	SysEx.Tx. :	On (1)
	MMC :	MASTER (1), SLAVE (2,3)
SYSTEM:Sync/Tempo	**Sync Source :**	EXT
	InSel. :	R-BUS (1), MIDI (2 ,3)
	MTC Type :	30

1. Appuyez sur le bouton **[LEVEL/BALANCE]**.
   - **1-1.** Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que le message "Direct Out=" s'affiche à l'écran.
   - **1-2.** Sélectionnez "On" à l'aide de la molette **TIME/VALUE**.

2. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM (▶)]**, jusqu'à ce que le message "SYS System PRM?" s'affiche à l'écran.
   - **2-1.** Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
   - **2-2.** Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **PARAMETER** [▶▶], jusqu'à ce que le message "SYS MasterClk=" s'affiche à l'écran.
   - **2-3.** Sélectionnez "R-BUS" à l'aide de la molette **TIME/VALUE** et appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.

3. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM]**, jusqu'à ce que le message "SYS MIDI PRM?" s'affiche à l'écran.
   - **3-1.** Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
   - **3-2.** Utilisez les boutons **PARAMETER** [◀◀], [▶▶] et la molette **TIME/VALUE** pour régler les paramètres MIDI.

     DeviceID : 17
     MIDIThr : Out(1), Thru(2)
     SysEx.Rx. : On
     MMC : SLAVE

4. Appuyez sur les boutons **[SHIFT] + [SYSTEM]**, jusqu'à ce que le message "SYS Sync/Tempo?" s'affiche à l'écran.
   - **4-1.** Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]**.
   - **4-2.** Utilisez les boutons **PARAMETER** [◀◀], [▶▶] et la molette **TIME/VALUE** pour régler les paramètres Sync/Tempo.

     Gen. : R-BUS
     MTC Type : 30

5. À ce stade, vous pouvez contrôler la lecture et l'arrêt du VSR-880 (1–8) depuis votre console numérique (VM-C7200/C7100).

Assistance technique

S'il vous semble que le VSR-880 ne fonctionne pas correctement, reportez-vous aux points suivants. Si cette section ne vous permet pas de résoudre votre problème, contactez un service technique agréé, ou un centre de service après vente Roland

Enregistrement et lecture

Vous n'obtenez aucun son

- Le VSR-880 ou certains appareils audio auxquels il est connecté ne sont pas sous tension.
- Les câbles audio ne sont pas connectés correctement.
- Les câbles audio sont endommagés.
- Le volume est réglé au minimum sur la console ou l'amplificateur connectés au VSR-880.
- Les réglages de niveau du VSR-880 sont au minimum.

  →Niveau de mixage (p. 81)

  →Niveau Master (p. 85)
- Les connecteurs utilisés ne sont pas ceux sélectionnés dans la section de mixage (p. 85).
- Les données d'une durée inférieure à 0,5 secondes ne peuvent pas être jouées.
- Le niveau de l'instrument connecté est trop faible.

  → Vous utilisez peut-être un câble résistif ? Utilisez un câble conventionnel.

Une voie en particulier est inaudible

- La piste est désactivée (témoin STATUS éteint).
- Le commutateur Mix (p. 81) est réglé sur "Off".
- La fonction Solo (p. 84) est activée.

Enregistrement impossible

- La piste d'enregistrement n'a pas été sélectionnée (le témoin STATUS ne clignote pas en rouge).
- Les sources de l'enregistrement, les pistes de lecture ou les effets n'ont pas été sélectionnés.
- Le disque ne dispose pas d'une capacité suffisante.
- Le morceau ne comprend pas suffisamment d'évènements (p. 19).

Enregistrement numérique impossible

- La connexion numérique du lecteur de CD n'est pas acceptée (manuel de prise en main p. 36).
- Le "MasterClk" est réglé sur "INT" (p. 107).
- Le connecteur DIGITAL IN (optique, coaxial ou R-BUS) n'est pas sélectionné correctement (p. 107).
- Les connecteurs numériques ne sont pas affectés au mixage des entrées (p. 79).
- La fréquence d'échantillonnage du morceau de destination de l'enregistrement est différente de celle de l'appareil audionumérique

  → Faites correspondre la fréquence d'échantillonnage de l'appareil audionumérique avec celle du morceau. Si vous ne pouvez pas modifier la fréquence d'échantillonnage de l'appareil audio, créez un nouveau morceau avec une fréquence d'échantillonage appropriée.
- Le signal numérique n'est pas transmis par l'appareil audionumérique.

  → Certains appareils audionumériques ne peuvent transmettre des signaux audionumériques qu'en mode de lecture. Si vous êtes dans ce cas-là, mettez vos appareils audionumériques en pause avant de placer le VSR-880 enregistrement.
- Le format du signal numérique est différent.

  → Certains appareils audionumériques utilisent des formats de signaux audionumériques particuliers. Veillez à ce que l'appareil audionumérique connecté soit compatible S/P DIF.

Le signal enregistré contient un bruit de fond ou est distordu

- Les réglages de sensibilité en entrée sont mauvais.

  → Si les niveaux d'entrée sont trop élevés, une distorsion apparaît sur le signal enregistré. À l'inverse, s'ils sont trop bas, le signal enregistré peut être couvert par le bruit de fond. Réglez le paramètre **MixLevel** des entrées de telle sorte que l'afficheur de niveaux indique un signal le plus élevé possible sur la plage allant de -12 dB à 0 dB.
- L'égaliseur est utilisé par la section de mixage des entrées.

  → Certains réglages d'égalisation peuvent provoquer un écrêtage, bien que le témoin PEAK ne soit pas allumé. Modifiez alors les réglages de l'égaliseur.
- Mauvais réglage de l'atténuateur ("ATT") (p. 80).

  → Si le signal est écrêté suite à un report de pistes, les niveaux de sortie des pistes sont trop élevés.
- Un micro est connecté directement au VSR-880.

  → Le VSR-880 offre une réserve dynamique très importante. D'autre part, les connecteurs d'entrées INPUT-1–8 basse impédance, autorisent des niveaux d'enregistrement particulièrement bas (variables selon les types de micro). Envoyez le signal du micro dans un pré-ampli micro en amont du VSR-880 afin de le convertir au niveau ligne

Hauteur en lecture anormale

- La fonction Vari-Pitch est activée (le témoin V.PITCH est allumé) (p. 39)
- La fonction de compression/expansion est active (p. 96)

Problèmes liés au disque

Le disque dur interne n'est pas reconnu

- Le disque dur interne n'a pas été installé correctement.
- Le paramètre "IDE Drive" est réglé sur "Off" (p. 113).
- Les réglages de "Partition" ne sont pas bons.
  → Pour les disques durs de taille importante, réglez les partitions sur "1000 Mo".

Le lecteur Zip n'est pas reconnu

- Le lecteur Zip n'est pas connecté correctement.
- Un même numéro d'identification est affecté à deux appareils SCSI ou plus (Zip, graveur de CD, etc.).
- La disquette Zip n'a pas été initialisée.
- Aucune disquette Zip n'est insérée dans le lecteur.
  → Lorsque vous changez de disquette Zip, sélectionnez la nouvelle disquette comme disque courant.
- La disquette Zip insérée contient des données d'archive.

Problème liés aux effets internes

Les effets ne sont pas disponibles

- La carte VS8F-2 n'a pas été installée correctement. (manuel de prise en main, p. 7).
- Vous essayez de sélectionner les algorithmes "Reverb", "Gated Reverb", "Vocoder 2", "Voice Transformer" ou "Mastering Tool Kit" avec FX2.
- Vous tentez d'utiliser l'algorithme "Vocoder 2", "Voice Transformer" ou "Mastering Tool Kit" avec FX1 alors que celui-ci est déjà utilisé.

Problèmes avec le graveur

Le graveur de CD Roland (graveur CD-R/RW) n'est pas reconnu

- Le graveur n'est pas connecté correctement.
- Un même numéro d'identification est utilisé par deux appareils SCSI ou plus (lecteur Zip , graveur, etc.)
- Aucun disque CD-R/RW n'est inséré dans le graveur.
- Le graveur CD-R/RW n'est pas compatible Roland.

Gravure des disques impossible

- La fréquence d'échantillonnage n'est pas réglée sur 44,1 kHz.
- Aucun disque dur IDE n'est installé.
- Espace disponible insuffisant sur le disque dur IDE.
- Espace disponible insuffisant sur le CD-R/RW.
- Vous tentez de graver sur un CD classique.
- Vous essayez de graver un CD déjà finalisé.

Sauvegarde impossible sur CD-R/RW

- Vous tentez de sauvegarder un morceau à partir d'un lecteur Zip externe.
- Vous tentez de sauvegarder sur un CD-R/RW contenant déjà des données.

Appareils MIDI

Le séquenceur ne répond pas aux commandes du VSR-880 maître

- Le câble MIDI n'est pas connecté correctement.
- Le câble MIDI est endommagé.
- "MIDIThr" (Sélecteur MIDI thru) n'est pas réglé sur "Out".
- "Gen" (générateur de synchronisation) n'est pas réglé sur la méthode de synchronisation appropriée (Time Code MIDI, horloge MIDI, piste de synchronisation).
- Le témoin EXT SYNC clignote. Le champ "SYNC MODE" indique "EXT" ("Sync Source" réglé sur "EXT").
- Les deux appareils ne sont pas réglés sur le même type de Time Code MIDI (pendant la synchronisation MTC).
- Les données d'horloge MIDI ne sont pas encore enregistrées sur la piste de synchronisation (si vous utilisez la piste de synchronisation).
- Les réglages du séquenceur MIDI ne sont pas appropriés.
- Le séquenceur MIDI n'est pas près pour la lecture.

Le VSR-880 ne répond pas aux messages du séquenceur

- Le câble MIDI n'est pas connecté correctement.
- Le câble MIDI est endommagé.
- Vous tentez de le synchroniser avec l'horloge MIDI.
  → Le VSR-880 ne peut pas être utilisé comme esclave avec une méthode autre que le Time Code MIDI.
- Le témoin EXT SYNC est éteint. "INT" s'affiche dans le champ "SYNC MODE" ("Sync Source" réglé sur "INT").

- Les deux appareils ne sont pas réglés sur le même format de Time Code MIDI (pendant la synchronisation MTC).
- Les réglages du séquenceur MIDI ne sont pas appropriés.
- Le VSR-880 n'est pas en pause avant lecture (témoin PLAY clignotant).
- La réception du Time Code MIDI est mauvaise.
  → Réglez le paramètre "Error Level" sur "5" ou plus.

Le VSR-880 avec un appareil vidéo maître

- Le câble relié au connecteur de gauche ou le câble MIDI ne sont pas connectés correctement.
- Le câble MIDI est endommagé.
- Le témoin EXT SYNC est éteint. Le message "INT" apparaît dans la fenêtre "SYNC MODE" (paramètre "Sync Source" réglé sur "INT").
- "SysEX Rx" (Sélecteur System Exclusive Receive) n'est pas réglé sur "On".
- "MMC" (mode de MMC) n'est pas réglé sur "SLAVE".
- Le nombre d'images du Time Code MIDI de l'appareil vidéo diffère de celui du SI-80SP (Interface Roland de synchronisation MIDI pour la vidéo) ; ou bien, l'appareil vidéo et le VSR-880 ne sont pas réglés sur le même format de Time Code MIDI.
- La réception du Time Code MIDI est mauvaise.
  → Réglez le paramètre "Error Level" sur "5" ou plus.

Autres problèmes

Les données n'ont pas été sauvegardées correctement sur le disque

- Le VSR-880 n'a pas été placé hors tension selon la procédure recommandée.
- Le VSR-880 a été placé hors tension alors que le disque était en activité.
- Le disque a reçu un choc.
- Le lecteur ou le câble SCSI a été connecté ou déconnecté alors que l'appareil était encore sous tension.
  → Initialisez le disque (formatage physique). Nous vous recommandons également d'effectuer un Surface Scan.

Messages d'erreur

Aborted Command!

Illegal Request!

Le disque ne peut pas être utilisé par le VSR-880

Already Selected

Le disque actif a été sélectionné de nouveau. Sélectionnez un autre disque si vous souhaitez passer sur un autre disque.

Arbitration Failed!

Busy Status!

Check Condition!

Status Error!

La communication normale avec le disque n'a pu être établie. Assurez-vous que le disque en question est correctement connecté.

Blank Disc

Vous avez essayé d'activer la fonction de lecteur de CD avec un disque ne contenant aucune données. Insérez un CD ou CD-R/RW contenant des données.

Can't Communicate!

Drive Time Out!

Message Error!

Phase Mismatch!

Undefined Sense!

Drive Unknown Error!

L'appareil détecte un problème dans les connexions avec le disque. Vérifiez les connexions avec le disque.

Can't REC CD !

Les connexions numériques avec les graveurs ne sont pas disponibles avec les réglages d'usine. Reportez-vous à la section "Enregistrement des signaux numériques" (manuel de prise en main, p. 36).

Can't Recover

La procédure de récupération de données n'a pu être effectuée, car le disque ne dispose pas de suffisamment d'espace libre. Effacez les morceaux inutiles et utilisez la fonction Song Optimize.

Can't Set Marker

Les marqueurs des numéros de morceaux doivent être espacés d'au moins quatre secondes.

Complete

L'opération a été effectuée avec succès.

Change Int CLK ?

Aucun signal numérique n'est reçu par le connecteur DIGITAL IN. Choisissez d'utiliser ou non la fréquence d'échantillonnage de l'horloge interne. Appuyez sur **[ENT/YES]** pour utiliser l'horloge interne du VSR-880. Répétez l'opération après avoir vérifié les connexions des appareils numériques et vérifié que les fréquences d'échantillonnage sont compatibles.

Digital In Lock

La fréquence d'échantillonnage de référence est réglée sur le signal numérique reçu par le connecteur DIGITAL IN. Vous pouvez enregistrer à l'aide des connexions numériques.

Digital In Unlock

Le signal numérique n'est pas disponible sur le connecteur d'entrée DIGITAL IN. La fréquence d'échantillonnage du morceau et celle de l'appareil numérique relié au connecteur d'entrée DIGITAL IN ne correspondent pas. Les connexions numériques ne sont alors plus disponibles pour l'enregistrement.

La fréquence d'échantillonnage du morceau est différente de celle de l'appareil numérique relié au connecteur d'entrée DIGITAL IN. Appuyez sur la touche **[ENT/YES]** et faites correspondre les fréquences d'échantillonnage des deux appareils.

Disk Memory Full!

L'espace disponible sur le disque est insuffisant. Effacez les données inutiles ou sélectionnez un autre disque. Le nombre de morceaux pouvant être enregistrés sur une même partition (200) a été dépassé. Effacez les morceaux inutiles ou sélectionnez un disque différent.

Messages d'erreur

Drive Busy!

Ce message apparaît si vous essayez d'utiliser un disque trop lent. Pour utiliser ce type de disque, créez un nouveau morceau avec une fréquence d'échantillonnage ou un mode d'enregistrement de qualité inférieure et enregistrez.

Ce message apparaît si les données sur le disque sont fragmentées, ce qui ralentit la lecture et l'enregistrement des données. Procédez à un report de piste ou utilisez la procédure d'optimisation de morceau. Si ce même message apparaît après avoir suivi cette procédure, copiez les données sur un autre disque et initialisez le disque à la source du problème.

Event Memory Full!

Le VSR-880 a utilisé tous les évènement disponibles pour un seul morceau. Effacez les données d'automation de mixage inutiles ; procédez éventuellement à une optimisation du morceau.

Finalized CD !

Ce message apparaît lorsque vous essayez de graver sur un CD normal ou un CD-R finalisé. Remplacez le CD par un CD vierge ou par un CD non finalisé.

Function Failed

Le traitement a été interrompu car la mémoire est saturée ou suite à une erreur sur le disque. Vérifiez les connexions et l'intégrité du disque.

Hardware Error!

Problème avec le disque. Contactez le fabricant ou le revendeur du disque.

Lack of CD-R Memory!

Espace disponible insuffisant pour sauvegarder le morceau sur le CD-R/RW.

Lack of EVENT !!

Vous avez essayé de procéder à une annulation ou de revenir sur une annulation (UNDO ou REDO) alors qu'il restait moins de 200 évènements disponibles. L'appareil ne peut poursuivre l'opération en cours.

Lack of IDE Memory!

L'espace disponible sur le disque dur IDE interne ne permet pas de constituer le fichier image des données.

MARKER Memory Full!

Le VSR-880 a utilisé tous les marqueurs disponibles (1000) pour un même morceau. Effacez les marqueurs inutiles.

Medium Error!

Problème avec le disque. Ce disque ne peut pas être utilisé par le VSR-880 ; exécutez la procédure (permet parfois de récupérer le disque).

No CD-R Drive !

Le graveur de CD (graveur CD-R/RW) n'est pas connecté ou il n'est pas sous tension.

No Data to Write

La piste sélectionnée pour la gravure sur CD-R/RW ne contient aucune donnée de jeu.

No Disc

Le graveur ne contient pas de CD (disque CD-R/RW) Insérez un CD.

No Drive Ready

Aucun lecteur connecté ou le disque dur n'est pas installé. Assurez-vous que le disque est correctement connecté.

No IDE Drive !

L'appareil n'est pas équipé de son disque dur IDE interne. Installez un disque dur interne.

Not 44.1k Song !

La fréquence d'échantillonnage du morceau n'est pas réglée sur 44,1 kHz ; les données ne peuvent par conséquent pas être gravées sur le CD-R/RW.

Not 512byte/sector

Le disque utilisé ne comporte pas 512 octets par secteur. Ce disque ne peut pas être utilisé par le VSR-880.

Not Ready!

Le disque n'est pas prêt. Attendez quelques instants.

Obey Copyrights ?

Ce message vous demande si vous êtes d'accord pour vous conformer aux conditions de reproduction, de diffusion et de vente des données. Lisez l'accord de licence avec attention.

Please Insert CD-R Disc !

Soit le plateau du graveur de CD (CD-R/RW) est ouvert, soit aucun disque n'a été chargé, soit le graveur n'est pas encore prêt. Insérez un disque CD-R/RW.

Please Wait...

Traitement en cours. Attendez quelques instants.

SCSI ID Error!

Les numéros d'identification SCSI de 2 disques ou plus sont en conflit. Choisissez des numéros d'identifications SCSI différents.

SPC Not Available!

Les éléments SCSI du VSR-880 ne fonctionnent pas correctement. Contactez un revendeur agréé ou un service après vente Roland.

Song Protected!

La fonction de protection du morceau est activée, l'opération ne peut pas être effectuée.

TOC Read Error!

Une erreur s'est produite durant la lecture du CD-R/RW. Il y a un problème avec le graveur de CD (CD-R/RW) ou avec les disques CD-R/RW.

Too Many Markers!

Vous avez essayé de placer un nombre de points de repère trop important (supérieur à 98) pour un seul CD.

Unformatted!

Le disque n'a pas été initialisé par le VSR-880. Initialisez le disque.

Si ce message apparaît alors que le disque en question a été initialisé par le VSR-880, le disque est mal connecté. Vérifier les connexions.

User Aborted!

La procédure a été annulée (suite à une pression sur la touche **[EXIT/NO]**).

Write Another ?

La gravure du disque est terminée. Indiquez à l'appareil si vous souhaitez graver les mêmes données sur un autre disque. Appuyez sur le bouton **[ENT/YES]** ou le bouton **[EXIT/NO]**.

Write Protected!

Le disque est protégé.

Glossaire

Alimentation des terminaisons

Alimentation fournie aux terminaisons actives externes.

CD-R

Sigle correspondant à **Compact Disc Recordable**. Système de lecture et d'écriture au format CD (CD-ROM et CD audio). Ce type de graveur ne permet de copier les données qu'une seule fois. Cependant, tant que la gravure n'est pas finalisée et qu'il reste suffisamment d'espace disponible sur le disque, des ajouts et des modifications peuvent être effectués. Ce type de CD est également qualifié de non réinscriptible.

CD-RW

Sigle correspondant à **Compact Disc ReWritable**. Système permettant la création de CD pouvant être lus avec le même format que les CD conventionnels (CD-ROM et CD audio). Système ressemblant au CD-R mais utilisant des disques spéciaux, en l'occurrence des CD pouvant être gravés un nombre illimité de fois.

COSM

Acronyme de **Composite Object Sound Modeling**. Technologie combinant plusieurs modélisations du son pour en créer de nouveaux ; utilisée pour la première fois sur le Roland VG-8 V-Guitar System. Exemple : les sons créés sur le VG-8 sont le résultat de nombreuses modélisations sonores (éléments) comme la modélisation du capteur, de la caisse de la guitare, de l'ampli, des micros, des enceintes, etc.

DAT

Sigle correspondant à **Digital Audio Tape**. Terme se rapportant au système d'enregistrement numérique sur 2 pistes et aux cassettes elles-mêmes. Enregistre tous les signaux audionumériques et toutes les informations liées au morceau (données de piste, protection des morceaux, etc).

Disques amovibles

Les disques amovibles sont les disques que l'on peut retirer de leur support comme les disquettes Zip.

Disquette Zip

Support magnétique standardisé par Iomega Corporation. Disquettes pouvant être utilisées pour la lecture et l'enregistrement des données. Ces disquettes sont similaires aux disquettes 3,5 pouces, à ceci près qu'une disquette Zip peut contenir jusqu'à 100 Mo de données.

Finalisation

Opération qui construit la table des matières (TOC) du CD audio. Les CD non finalisés présentent l'avantage de pouvoir être modifiés, mais ne sont pas lisibles sur les lecteurs de CD classiques (uniquement par les graveurs).

Formants

Un formant est un élément prépondérant dans la définition du timbre de la voix. C'est une harmonique fixe dont la localisation est déterminée par la taille des cordes vocales.

Les Pitch Shifters traditionnels modifient la hauteur en changeant la localisation des formants (qui sont fixes par nature).

Le transformateur de voix modifie séparément la hauteur de base et le formant, autorisant la création d'un large éventail de voix très réalistes.

GPI

Sigle correspondant à **General Purpose Interface**. Cette interface se compose d'un connecteur de contrôle présent sur les appareils professionnels et grand public (éditeurs, inscrustateurs de sous-titre, etc.). Reliez le connecteur de contrôle du commutateur au pied du VSR-880 et réglez le paramètre Foot Switch Assign sur "GPI", l'appareil connecté peut alors lancer/arrêter la lecture du VSR-880.

IDE

Sigle correspondant à **Integrated Device and Electronics**. Protocole de transmission de données utilisé par les disques durs des PC relativement récents. Les disques durs des séries HDP88 (vendu séparément) pouvant être installés sur le VSR-880 sont compatibles IDE.

Image (par seconde)

Les images qui se succèdent sur une bande vidéo portent le même nom que les images sur pellicule cinématographique. Environ 30 images se succèdent chaque seconde. Lorsque des enregistreurs sur disque dur, des séquenceurs ou d'autres appareils du même type sont synchronisés avec la vidéo, on part du principe qu'une image dure 1/30ème de seconde.

Mise hors tension

Afin d'éteindre votre appareil en toute sécurité, assurez-vous d'abord que le morceau courant a bien été sauvegardé sur le disque dur et que les têtes de lecture de ce dernier sont revenues en position de repos. Cette procédure porte le nom de mise hors tension.

MMC

Sigle pour **MIDI Machine Control**. Standard qui détermine comment les messages exclusifs MIDI peuvent être utilisés pour contrôler plusieurs appareils d'enregistrement à partir d'un seul. Le VSR-880 est capable de gérer le MMC. En plus des fonctions classiques de lecture, d'avance rapide et d'arrêt, cette fonction vous permet de sélectionner les pistes en enregistrement, etc.

Morceau courant

Morceau sélectionné pour l'enregistrement, la lecture, l'édition.

MTC

Sigle pour **MIDI Time Code**. Groupe de messages transmis et reçus entre des appareils MIDI afin de permettre la synchronisation de leurs opérations. Contrairement aux messages d'horloge MIDI, le MTC indique une position temporelle absolue. Tout comme les Time Code SMPTE, le MTC supporte un large éventail de nombre d'images par seconde. Si vous souhaitez utiliser le MTC pour synchroniser deux appareils, ces deux appareils doivent être réglés sur le même nombre d'images.

NTSC

Format de télévision couleur utilisé au Japon, aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Les cassettes enregistrées au format NTSC ne peuvent pas être lues par des lecteurs vidéo ne pouvant gérer que le format SECAM/PAL.

PAL/SECAM

Formats de télévision couleur utilisé en Europe ainsi que dans d'autres pays. Les cassettes enregistrées au format PAL ou SECAM ne peuvent pas être lues sur les lecteurs vidéo au format NTSC.

RSS

RSS est le sigle correspondant à **Roland Sound System**. Effet qui permet le placement d'une source sonore dans l'espace tri-dimensionnel lors de la lecture en stéréo. Le son peut être placé en face de l'auditeur, sur ses côtés, au-dessus, au dessous et derrière lui.

SCMS

SCMS signifie **Serial Copy Management System**. Fonction de protection du copyright interdisant la copie numérique de deuxième génération. Lorsque des connexions numériques sont effectuées entre les enregistreurs numériques qui disposent de cette fonction, les données de SCMS sont enregistrées avec les données audio. Les données audionumériques contenant ces données de SCMS ne peuvent pas être copiées une seconde fois en numérique.

SCSI

SCSI est le sigle pour **Small Computer System Interface**. Il s'agit d'une méthode de transmission de données permettant un transfert rapide et à gros débit. Le VSR-880 dispose d'un port SCSI, lui permettant d'être relié à des appareils SCSI externes comme les disques durs, les disques amovibles, etc.

S/P DIF

S/P DIF est le sigle pour **Sony/Philips Digital Interface Format**. Standard de transmission et de réception de signaux audionumériques stéréo entre des appareils audio. Le VSR-880 dispose de connecteurs coaxiaux au format S/P DIF.

Temps d'enregistrement (Track minutes)

Temps d'enregistrement disponible correspondant à un signal mono continu sur une piste.

Terminaison active

Type de résistance placé aux extrémités d'une chaîne SCSI. Nouvelle particularité de la norme SCSI-2 qui confère davantage de stabilité dans l'utilisation des connexions SCSI et améliore la transmission des données.

Time Code SMPTE

Format de signal établi par l'organisation américaine "SMPTE" (Society of Motion Picture and Television Engineers) ; ce format est utilisé pour synchroniser le fonctionnement des appareils audio et vidéo. Le SMPTE est une référence exprimée sous la forme "heures:minutes:secondes:images" et indiquant les positions de chaque image vidéo. Il existe pour cette raison de nombreux formats d'images.

TOC

Acronyme correspondant à Table of Contents (table des matières). Région sur CD qui contient les informations de durée des morceaux, de fin des morceaux, etc. La visualisation du numéro des morceaux et de la position sur le disque à chaque instant se fait automatiquement depuis cette table des matières. La table des matières n'est pas enregistrée comme les données de jeu. Le rôle principal de cette table des matières est de permettre l'accès direct aux plages.

Raccourcis

La liste suivante présente les fonctions pouvant être effectuées grâce à des combinaisons de boutons ou en utilisant la molette **TIME/VALUE** en combinaison avec un bouton

■ Boutons STATUS/LOCATOR/SCENE/CH EDIT

[SHIFT] + [Assign (SCRUB)]	Page de réglage des niveaux d'entrée (IN MIX) Ou, page de réglage des affectations (TR MIX)
[SHIFT] + [V.Track (V.PITCH)]	Page de réglage des pistes virtuelles (TR MIX)
[SHIFT] + [Level (TAP)]	Page de réglage des niveaux de mixage
[SHIFT] + [Pan (LOOP)]	Page de réglage du panoramique
[SHIFT] + [EQ (A.PUNCH)]	Page de sélection de l'égaliseur
[SHIFT] + [AUX Send (SCENE)]	Page de sélection du paramètre AUX
[SHIFT] + [EFFECT-1 (LOCATOR)]	Page de sélection de l'effet 1
[SHIFT] + [EFFECT-2 (CLEAR)]	Page de sélection de l'effet 2
[SHIFT] + [SOLO (EZ ROUTING)]	Activation/désactivation du mode Solo
[AUTOMIX] + [1]–[8]	Sélectionnez si l'automation de mixage doit être enregistrée/jouée/ignorée pour chaque voie (lorsque AUTOMIX est réglé sur "On").

■ Boutons EDIT CONDITION

[SHIFT] + [IN MIX (LEVEL/BALANCE)]	Page de réglage du mixage des entrées
[SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)]	Page de réglage du mixage des pistes
[SHIFT] + [RTN MIX (AUTOMIX)]	Page de réglage du mixage du retour d'effet
[SHIFT] + [SONG (◄◄)]	Page de sélection des morceaux
[SHIFT] + [TRACK (►►)]	Page de sélection des pistes
[SHIFT] + [EFFECT (◄)]	Page de sélection des effets
[SHIFT] + [SYSTEM (►)]	Page du menu système

■ Boutons de transport

[SHIFT] + [STORE (ZERO)]	Enregistrement des données sur le disque
[SHIFT] + [SONG TOP (REW)]	Retour au premier échantillon du morceau
[SHIFT] + [SONG END (FF)]	Accès direct au dernier échantillon du morceau
[SHIFT] + [SHUT/EJECT (STOP)]	Mise hors tension
[SHIFT] + [RESTART (PLAY)]	Redémarrage (après mise hors tension)
[REC] + [1]–[8]	Passage en enregistrement (le témoin STATUS clignote en rouge)
[STOP] + [1]–[8]	Passage en mode de lecture (le témoin STATUS clignote en vert)

■ Boutons LOCATOR

[CLEAR] + [1]–[8]	Suppression des réglages d'un point de Locator 1–8
[CLEAR] + [TAP]	Suppression des marqueurs
[SHIFT] + [CLEAR] + [TAP] → [EXT/YES]	Suppression de tous les marqueurs
[CD-RW] + [TAP]	Enregistrement d'un marqueur correspondant à un numéro de piste
[TAP] + [REW]	Déplacement sur le marqueur précédent
[TAP] + [FF]	Déplacement sur le marqueur suivant
[LOCATOR] + [1]–[4]	Changement de banque de points de Locator
[PLAY (DISPLAY)] + [TAP]	Page de réglage du Tempo Map

Boutons d'AUTOMIX

[AUTOMIX] + [SNAP SHOT (CLEAR)]	Enregistrement d'un Snapshot (lorsque l'automation est réglée sur "on")
[AUTOMIX] + [◄ GRADATION (SCENE)]	Transition vers les réglages de mixage du marqueur précédent (lorsque l'automation est réglée sur "on")
[AUTOMIX] + [GRADATION ► (LOCATOR)]	Transition vers les réglages de mixage du marqueur suivant (lorsque l'automation est réglée sur "on")

Autres

[SHIFT] + [PLAY (DISPLAY)]	Changement de fonction de l'afficheur Bargraph
[SHIFT] + [UNDO]	Fonction Redo (lorsque le témoin UNDO est allumé)
[SHIFT] + [TO]	Page de réglage de la longueur de l'aperçu (lorsque la fonction SCRUB est réglée sur "On").
[SHIFT] + [FROM]	Page de réglage de la longueur de l'aperçu (lorsque la fonction SCRUB est réglée sur "On").
[PLAY (DISPLAY)] + [(◄)]	Déplace le curseur vers la gauche (pour la modification de la position temporelle) en mode de lecture
[PLAY (DISPLAY)] + [(►)]	Déplace le curseur vers la droite (pour la modification de la position temporelle) en lecture
STATUS ([1]–[8])+[CLEAR]	Annulation de tous les routages
[PLAY]+ TIME/VALUE dial	Réglage direct du contraste
[SHIFT]+ TIME/VALUE dial	Modification des valeurs avec un coefficient multiplicateur de 10 En mode de lecture, déplace le curseur par pas de 10 images En mode de lecture, lorsque "←" est affiché devant le Time Code, modifie la position temporelle d'environ 1/100 d'image

Liste des paramètres

■ Mixage des entrées [SHIFT] + [IN MIX (LEVEL/BALANCE)]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Entrée	Input	**REAR**, FRONT, DIGITAL, R-BUS
Atténuateur	ATT	-12–**0**–+12 dB
Phase	Phase	**NRM**, INV
Commutateur Mix	MIX Sw	Off, **On**
Offset du niveau	Ofs Level	0–**100**–127 (*1)
Niveau de mixage	MIX Level	0–**100**–127
Offset de la balance	Ofs Bal	L63–**0**–R63 (*2)
Pan/Balance de mixage	MIX Pan/MIX Bal	L63–**0**–R63 (*3)
Commutateur d'égalisation	EQ Switch	Off, **On**
Gain égaliseur grave	EQL	-12–**0**–12 dB
Fréquence égaliseur grave	EQL	40 Hz–**300 Hz**–1.5 kHz
Gain égaliseur médium	EQM	-12–**0**–12 dB (*4)
Q égaliseur médium	EQM Q	**0.5**–16 (*4)
Fréquence égaliseur médium	EQM F	200 Hz–**1.4 kHz**–8 kHz (*4)
Gain égaliseur aigu	EQH	-12–**0**–12 dB
Fréquence égaliseur aigu	EQH	500 Hz–**4 kHz**–18 kHz
Sélecteur AUX	AUX Sw	**Off**, PreFade, PstFade
Niveau AUX	AUX Level	0–**100**–127 (*7)
Pan/Balance AUX	AUX Pan/AUX Bal	L63–**0**–R63 (*3) (*7)
Couplage des voies	Channel Link	**Off**, On
Couplage des niveaux	Level Link	**Off**, On
Sél. d'insertion de l'effet 1	FX1 Ins	**Off**, Insert, InsertL, InsertR, InsertS
Niv. départ d'insertion effet 1	FX1 InsSend	**0**–127 dB (*5)
Niv. retour d'insertion effet 1	FX1 InsRtn	**0**–127 dB (*5)
Sélecteur départ vers l'effet 1	EFFECT1	**Off**, Prefade, PstFade
Niveau de départ vers l'effet 1	EFFECT1 Send	0–**100**–127 (*8)
Pan/Balance effet 1	EFFECT1 Pan/Bal	L63–**0**–R63 (*3) (*8)
Sélecteur d'insertion effet 2	FX2 Ins	**Off**, Insert, InsertL, InsertR, InsertS
Niv. départ d'insertion effet 2	FX2 InsSend	**0**–127 dB (*6)
Niv. retour d'insertion effet 2	FX2 InsRtn	**0**–127 dB (*6)
Sélecteur départ effet 2	EFFECT2	**Off**, PreFade, PstFade
Niveau de départ vers l'effet 2	EFFECT2 Send	0–**100**–127 (*9)
Pan/Balance effet 2	EFFECT2 Pan/Bal	L63–**0**–R63 (*3) (*9)

*1 Valide lorsque les fonctions Channel Link ou Fader Link sont réglées sur "On".
*2 Valide lorsque la fonction Channel Link est réglée sur "On".
*3 Si la fonction Channel Link est réglée sur "On", le paramètre "Pan" est converti en paramètre de balance.
*4 Valide lorsque "3 Band EQ" est sélectionné pour l'égalisation du bloc Master
*5 Valide lorsque le réglage d'insertion de l'effet 1 est différent de "Off".
*6 Valide lorsque le réglage d'insertion de l'effet 2 est différent de "Off".
*7 Valide lorsque le réglage du paramètre AUX est différent de "Off".
*8 Valide lorsque le réglage du départ de l'effet 1 est différent de "Off".
*9 Valide lorsque le réglage du départ de l'effet 2 est différent de "Off".

■ Mixage des pistes [SHIFT] + [TR MIX (EXT SYNC)]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Assign	Assign ***	Off, On (*1)
Atténuateur	ATT	-12–**0**–+12 dB
Phase	Phase	**NRM**, INV
Commutateur Mix	MIX Sw	Off, **On**
Offset du niveau	Ofs Level	0–**100**–127
Niveau de mixage	MIX Level	0–**100**–127
Offset de la balance	Ofs Bal	L63–**0**–R63 (*3)
Pan/Balance mixage	MIX Pan/MIX Bal	L63–**0**–R63 (*4)
Pistes virtuelles	V Track	**1**–8
Sélecteur d'égaliseur	EQ Switch	Off, **On**
Gain égaliseur grave	EQL	-12–**0**–12 dB
Fréquence égaliseur grave	EQL	40 Hz–**300 Hz**–1.5 kHz
Gain égaliseur médium	EQM	-12–**0**–12 dB (*5)
Q égaliseur médium	EQM Q	**0.5**–16 (*5)
Fréquence égaliseur médium	EQM F	200 Hz–**1.4 kHz**–8 kHz (*5)
Gain égaliseur aigu	EQH	-12–**0**–12 dB
Fréquence égaliseur aigu	EQH	500 Hz–**4 kHz**–18 kHz

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Sélecteur AUX	AUX Sw	**Off**, PreFade, PstFade
Niveau AUX	AUX Level	0–**100**–127 (*8)
Pan/Balance AUX	AUX Pan/AUX Bal	L63–**0**–R63 (*4) (*8)
Couplage des voies	Channel Link	**Off**, On
Niveau couplage	Level Link	**Off**, On
Sél. d'insertion l'effet 1	FX1 Ins	**Off**, Insert, InsertL, InsertR, InsertS
Niv départ insertion effet 1	FX1 InsSend	**0**–127 dB (*6)
Niv retour d'insertion effet 1	FX1 InsRtn	**0**–127 dB (*6)
Sélecteur départ vers l'effet 1	EFFECT1	**Off**, PreFade, PstFade
Niveau de départ vers l'effet 1	EFFECT1 Send	0–**100**–127 (*9)
Pan/Balance effet 1	EFFECT1 Pan/Bal	L63–**0**–R63 (*4) (*9)
Sélecteur d'insertion effet 2	FX2 Ins	**Off**, Insert, InsertL, InsertR, InsertS
Niv. départ d'insertion effet 2	FX2 InsSend	**0**–127 dB (*7)
Niv retour d'insertion effet 2	FX2 InsRtn	**0**–127 dB (*7)
Sélecteur départ vers l'effet 2	EFFECT2	**Off**, Prefade, PstFadeOff
Niveau départ vers l'effet 2	EFFECT2 Send	0–**100**–127 (*10)
Pan/Balance effet 2	EFFECT2 Pan/Bal	L63–**0**–R63 (*4) (*10)

*1 ***=IN1–IN8, TR1–TR8, FX1, FX2, StIn.
*2 Valide lorsque les fonctions Channel Link ou Fader Link sont réglées sur "On".
*3 Valide lorsque la fonction Channel Link est réglée sur "On".
*4 Si la fonction Channel est réglée sur "On", le paramètre "Pan" est converti en paramètre de balance.
*5 Valide lorsque "3 Band EQ" est sélectionné pour l'égalisation du bloc Master.
*6 Valide lorsque le réglage d'insertion de l'effet 1 est différent de "Off".
*7 Valide lorsque le réglage d'insertion de l'effet 2 est différent de "Off"
*8 Valide lorsque le réglage du paramètre AUX est différent de "Off".
*9 Valide lorsque le réglage du départ de l'effet 1 est différent de "Off"
*10 Valide lorsque le réglage du départ de l'effet 2 est différent de "Off"

■ Stereo In/Retour d'effet [SHIFT] + [RTN MIX (AUTOMIX)]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Sélecteur d'entrée stéréo	StereoIn	**Off**, Input12, Input34, Input56, Input78
Niveau de l'entrée stéréo	StIn Level	0–**100**–127 (*)
Balance de l'entrée stéréo	StIn Bal	L63–**0**–R63 (*)
Niveau retour effet 1	FX1 RTN Lev	0–**100**–127
Balance retour effet 1	FX1 RTN Bal	L63–**0**–R63
Niveau retour effet 2	FX2 RTN Lev	0–**100**–127
Balance retour effet 2	FX2 RTN Bal	L63–**0**–R63

* Valide lorsque le paramètre Stereo In est différent de "Off".

■ Bloc Marter [LEVEL/BALANCE]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Sélecteur Master	Master Sel	**MIX**, AUX, FX1, FX2, REC
Niveau Master	MasterLevel	0–**100**–127
Balance Master	Master Bal	L63–**0**–R63
Sortie AUX	AUX Out	**AUX**, FX1, FX2
Niveau départ AUX	AUX Level	0–**100**–127
Balance départ AUX	AUX Bal	L63–**0**–R63
Sélecteur d'insertion effet 1	FX1 Ins Sw	**Off**, On
Niv. départ d'insertion effet 1	FX1 Ins Send	0–**100**–127 (*1)
Niv. retour d'insertion effet 1	FX1 Ins Rtn	0–**100**–127 (*1)
Niveau départ vers l'effet 1	FX1 SND Lev	0–**100**–127
Balance départ vers l'effet 1	FX1 SND Bal	L63–**0**–R63
Sélecteur d'insertion effet 2	FX2 Ins Sw	**Off**, On
Niv. départ d'insertion effet 2	FX2 Ins Send	0–**100**–127 (*2)
Niv. retour d'insertion effet 2	FX2 Ins Rtn	0–**100**–127 (*2)
Niveau départ vers l'effet 2	FX2 SND Lev	0–**100**–127
Balance départ vers l'effet 2	FX2 SND Bal	L63–**0**–R63
Sélecteur d'égaliseur	EQ Sel	**2BandEQ**, 3BandEQ
Sortie coaxiale	Digital Coa	**MST**, AUX, FX1, FX2
Sortie optique	Digital Opt	**MST**, AUX, FX1, FX2
Sélecteur casque	Phones Sel	**MST**, AUX, FX1, FX2

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Sortie directe	Direct Out	**Off**, On

*1 Valide lorsque le réglage d'insertion de l'effet 1 est réglé sur "On"
*2 Valide lorsque le réglage d'insertion de l'effet 2 est réglé sur "On"

■ Paramètres système [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "SYSTEM PRM?" → [ENT/YES]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Horloge générale	MasterClk	**INT**, D.COA, D OPT, R-BUS
Format affichage du temps	Time Disp Fmt	**ABS**, REL
Offset	Ofs	**00h00m00s00**–23h59m59s29 (*1)
Marqueur Stop	Marker Stop	**Off**, On
Écoute enregistrement	Record Mon	**AUTO**, SOURCE
Vari Pitch	Vari Pitch	21.96–**48.00 kHz**–50.43 kHz (48.00 kHz) 22.05–**44.10 kHz**–50.48 kHz (44.1 kHz) 21.96–**32.00 kHz**–50.43 kHz (32.00 kHz)
Affectation commande au pied	FootSw	**Play/Stop**, Record, TapMarker, Next, Previous, GPI
Longueur fondu	Fade Length	2, **10**, 20, 30, 40, 50 ms
Longueur Scrub	Scrub Len	25–**45**–100 ms
Longueur aperçu	Preview Len	**1,0**–10,0 s
Sortie métronome	MetroOut	**Off**, INT, MIDI
Niveau du métronome	MetroLevel	0–**100**–127 (*2)
Mode du métronome	MetroMd	**Rec Only**, Rec&Play (*3)
Message Undo	UNDO MSG	Off, **On**
Contraste écran	LCD Contrast	0–**7**–15
Affichage temps disponible	RemainDsp	**Time**, CapaMB, Capa%, Event
Affichage des mesures	MeasurDsp	**Always**, Auto
Protection copie numérique	D CpyProtect	**Off**, On
Shift Lock	Shift Lock	**Off**, On
Affichage des crêtes	PeakHoldSw	**Off**, On
Conservation param système	SysPrmKeepSw	**Off**, On
Banque de pistes virtuelles	V Track Bank	**A**, B
Temps transition	SwitchTime	0.3–**0.5**–2.0 sec
Enr CD numérique	CD DigiREC	**Off**, On
Terminaison SCSI	SCSI Term	Off, **On**

*1 La plage de réglage de l'Offset varie légèrement en fonction du type de MTC utilisé
*2 Valide lorsque le paramètre Metronome Out est réglé sur "INT".
*3 Valide lorsque le paramètre Metronome Out est différent de "Off".

■ Paramètres MIDI [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "MIDI PRM?" → [ENT/YES]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
ID appareil	DeviceID	1–**17**–32
Sélecteur MIDI through	MIDI Thr	**Out**, Thru
Sélecteur réception SysEx	SysEx Rx	Off, **On**
Sélecteur transmission SysEx	SysEx Tx	**Off**, On
Mode MMC	MMC	Off/RBUS, **MASTER**, SLAVE
Canal du métronome	MetroCh	1–**10**–16 (*)
Note accentuée	Acc Note	C_0–**C*2**–G_9 (*)
Vélocité note accentuée	Acc Velo	1–**100**–127 (*)
Note normale	Nrm Note	C_0–**C*2**–G_9 (*)
Vélocité note normale	Nrm Velo	1–**60**127 (*)
Type de contrôleur	Ctr Type	**Off**, C.C., Excl
Program Change de scène	P.C Scne	**Off**, On
Program Change d'effet	P.C Eff	**Off**, On
Control Change d'effet	C.C Eff	**Off**, On

* Valide lorsque le paramètre Metronome Out est réglé sur "MIDI".

■ Paramètres du disque [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "DISK PRM?" → [ENT/YES]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Disque IDE	IDE Drv	Off, **On**
SCSI Self ID	SCSI Self	0–**7**

■ Paramètres Sync/Tempo [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "Sync/Tempo?" → [ENT/YES]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Source de synchro	Source	**INT**, EXT
Sélecteur d'entrée	InSel	R-BUS, **MIDI**
Générateur de synchro	Gen	**Off**, MTC, MIDIclk, SyncTr, R-BUS
Niveau d'erreur	ErrLevel	0–**5**–10
Type MTC	MTC Type	**30**, 29N, 29D, 25, 24
Offset	Ofs	**00h00m00s00**–23h59m59s29 (*)

* La plage de réglage de l'Offset varie légèrement en fonction du type de MTC utilisé

■ Conversion de la piste Sync [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "Sync/Tempo?" → [ENT/YES] → PARAMETER [►►] → "Sync.Tr Cnv?" → [ENT/YES]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Temps	Beat	1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–**4/4**–8/4, 1/8–8/8
Temps Tap	Tap Beat	1–**4**–8
Temps piste de synchro	Sync Trk Beat	1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–**4/4**–8/4, 1/8–8/8
Fin	Start Time	**00h00m00s00**–23h59m59s29 (*)
Début	End Time	**00h00m00s00**–23h59m59s29 (*)
Mesure	Measure	**1**–999

* La plage de réglage pour les temps de début/fin varie en fonction du type de MTC

■ Tempo Map [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "Scene/Auto Mix?" → [ENT/YES]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Numéro Tempo Map	(aucun)	1–501
Tempo	(aucun)	25.0–250.0 120.0
Mesure	MEASURE	1–9991
Temps	BEAT	1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8 4/4

■ Scène/Automation [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "Sync/Tempo?" → [ENT/YES] → PARAMETER [►►] →"Tmap"

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Mode Scene	Scene Mode	**All**, KeepM
Mode Auto Mix	A.Mix Mode	**Off**, On
ModeAuto Mix Snapshot	A Mix Snap	**ALL**, MaskM
Effacer à partir de	(aucun)	0–999
Effacer jusqu'à	(aucun)	0–999
Mode Erase	Erase Mode	**Event**, Marker

■ Initialisation du disque [SHIFT] + [SYSTEM (►)] → "DriveInitialize?" → [ENT/YES]

Nom du paramètre	Affichage	Valeur, valeur initiale
Initialisation disque	Init Drive	IDE, SC0–SC7
Format physique	PhysicalFmt	**Off**, On
Partition	Partition	500, **1000 MB**
Scan surface	SurfaceScan	**Off**, On

Patches préréglés (Preset)

Les effets disponibles sur le VSR-880 sont indiqués dans la liste suivante :
Snd/Rtn : Niveau direct à "0". Connectez ce Patch au bus d'effets
Insert : Ce Patch permet le mixage du signal direct et du signal traité. Insérez-le sur une voie.
Vous ne pouvez pas sélectionner les Patches A00–A21, A80, A97, B98 ou C10–C28 pour FX2. Ces Patches ne peuvent être utilisés que pour FX1.

■ Réverbération (18 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A00	RV:LargeHall	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d'une grande salle de concert.
A01	RV:SmallHall	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d'une petite salle de concert.
A02	RV:Strings	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération optimisée pour les sons aigus de cordes.
A03	RV:PianoHall	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération riche et chaleureuse optimisée pour les pianos.
A04	RV:Orch Room	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération de grandes salles, de type salle de réception.
A05	RV:VocalRoom	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d'une pièce adaptée aux voix et aux choeurs.
A06	RV:MediumRm	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d'une pièce chaleureuse et spacieuse.
A07	RV:LargeRoom	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Acoustique d'une pièce très large avec de nombreuses réverbérations.
A08	RV:CoolPlate	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération à plaque particulièrement brillante.
A09	RV:Short Plt	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération à plaque, plus courte.
A10	RV:Vocal Plt	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d'une clarté cristalline optimisée pour les voix.
A11	RV:Soft Amb	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Simulation de l'acoustique d'une pièce avec un minimum de réverbération.
A12	RV:Room Amb	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération naturelle des pièces avec une bonne acoustique, particulièrement adaptée à la batterie et aux guitares.
A13	RV:Cathedral	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Acoustique d'une église très grande et particulièrement haute.
A14	RV:Long Cave	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Simulation de la réverbération d'une grotte très profonde.
A15	RV:GarageDr	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération naturelle améliorant les sons de batterie.
A16	RV:Rock Kick	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération très chargée en basses, idéale pour les grosses caisses.
A17	RV:RockSnare	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération riche et écrasée, idéale pour les caisses claires.

■ Réverbération avec Noise Gate (4 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A18	RV:BriteGate	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération légèrement brillante avec Noise Gate
A19	RV:Fat Gate	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération dynamique avec médiums/aigus puissants
A20	RV:ReverseGt	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Noise Gate inversé, couramment utilisé avec les effets spéciaux
A21	RV:PanningGt	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Effet spécial avec réverbération Noise Gatée se déplaçant de gauche à droite.

■ Délai (9 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A22	DL:Short Dly	Delay	Snd/Rtn	Mono	Effet d'ambiance ajoutant de la profondeur au son
A23	DL:MediumDly	Delay	Snd/Rtn	Mono	Écho naturel optimisé pour les voix
A24	DL:LongDelay	Delay	Snd/Rtn	Mono	Effet de délai long pour les cuivres et les solos de synthés analogiques
A25	DL:AnalogDly	Delay	Snd/Rtn	Mono	Son analogique avec des aigus s'estompant progressivement.
A26	DL:Tape Echo	Stereo Delay Chorus	Snd/Rtn	Stereo	Simulation d'écho à bande avec le "wow" caractéristique
A27	DL:Karaoke	Stereo Delay Chorus	Snd/Rtn	Stereo	Réverbération intense améliorant les voix de Karaoké.
A28	DL:Multi-Tap	Stereo Delay Chorus	Snd/Rtn	Stereo	Délai se positionant n'importe où dans le champ stéréo
A29	DL:MltTapAmb	Multi Tap Delay	Snd/Rtn	Mono	Effet d'ambiance utilisant 10 traitements de délai courts
A30	DL:Ping Pong	Multi Tap Delay	Snd/Rtn	Mono	Effet spécial utilisant le délai Tap.

■ Voix (10 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A31	VO:Vocal Efx	Vocal Multi	Insert	Mono	Réglage de base pour l'enregistrement/le mixage des voix
A32	VO:JazzVocal	Vocal Multi	Insert	Mono	Ambiance naturelle de club de jazz, réverbération appropriée pour les voix
A33	VO:RockVocal	Vocal Multi	Insert	Mono	Traitement incluant un limiteur/Enhancer et un effet d'unisson
A34	VO:Narration	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet avec compression importante, pour la narration.
A35	VO:BigChorus	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet stéréo spatial, donnant l'impression d'un plus grand nombre de choristes.
A36	VO:Club DJ	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet de DJ utilisant un Pitch Shifter pour rendre les voix plus graves
A37	VO:AM-Radio	Vocal Multi	Insert	Mono	Compression importante, plage de fréquence réduite.
A38	VO:PlusTwo	Stereo PSD	Insert	Stereo	Effet spécial ajoutant deux voix à l'aide d'un Pitch Shifter.
A39	VO:Robot Efx	Stereo PSD	Insert	Stereo	Effet de type science-fiction utilisant un Pitch Shifter
A40	VO:Bull Horn	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Effet émulant le son produit par une vieille radio.

* PSD = Délai du Pitch Shifter

■ Guitare (11 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A41	GT:Rock Lead	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Son de distortion avec délais.
A42	GT:LA Lead	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Son de guitare avec compression et Chorus
A43	GT:MetalLead	Guitar Multi 1	Insert	Mono	Son métalique avec une distorsion dynamique des aigus
A44	GT:Metal Jet	Guitar Multi 1	Insert	Mono	Distorsion et effet métallique produits par un Flanger.
A45	GT:CleanRthm	Guitar Multi 1	Insert	Mono	Son clair avec application de compression et de Chorus.

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A46	GT:DledClean	Vocal Multi	Insert	Mono	Son très clair
A47	GT:Delay Rif	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Délai à la croche sur un riff à 120 BPM
A48	GT:Acoustic	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet optimisé pour les guitares électroacoustiques
A49	GT:BluesDrv	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Son d'Overdrive pour le Blues ou le R&R
A50	GT:Liverpool	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Son "Crunchy", style Rock anglais des années 60
A51	GT:Country	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Son clair avec compression et délai

Simulateur d'ampli guitare (9 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A52	GA:JazChorus	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Amplificateur Roland JC-120. Plus authentique avec du Chorus pour le mixage final.
A53	GA:CleanTwin	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Ampli américain à lampes type Fender "Black Panel".
A54	GA:Vin Tweed	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Ampli américain à lampes, style années 50
A55	GA:BluesDrv	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Vieil ampli anglais avec des craquements
A56	GA:MatchLead	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Ampli anglais à son chaud
A57	GA:StudioCmb	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Ampli favori des musiciens de studio dans les années 70
A58	GA:JMP-Stack	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Ampli anglais de la fin des années 60
A59	GA:SLDN Lead Sim	Guitar Amp	Insert	Mono	Ampli des années 80, réputé pour sa distorsion polyvalente.
A60	GA:5150 Lead Sim	Guitar Amp	Insert	Mono	Ampli à lampes standard (gros son) pour le Heavy Metal américain.

* Sim = Simulateur

Basse (5 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A61	BS:DI'edBass	Vocal Multi	Insert	Mono	Légères limitation et égalisation optimisées pour les enregistrements
A62	BS:MikedBass	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	Enceintes munies de 4 HP de 12 pouces.
A63	BS:CompBass	Stereo Multi	Insert	Stereo	Compression importante, optimisée pour le Slap.
A64	BS:Auto Wah	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Son de basse synthétique avec Auto Wah (Funk des années 70)
A65	BS:EFX Bass	Stereo Delay Chorus	Insert	Stereo	Son optimisé pour le solo, avec de la profondeur et de l'espace apportés par le délai et le Chorus

* Sim = Simulateur

Multi effets stéréo (5 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A66	CL:Comp	Stereo Multi	Insert	Stereo	Compression stéréo optimisée pour le mixage en radiodiffusion
A67	CL:Limiter	Stereo Multi	Insert	Stereo	Effet adapté au Mastering analogique (avec écrêtage)
A68	EQ:Loudness	Stereo Multi	Insert	Stereo	Courbe d'égalisation avec léger gain dans les graves et les aigus
A69	EQ:Fat Dance	Stereo Multi	Insert	Stereo	Compression importante et égalisation pour la Dance Music
A70	EQ:ThinJingl	Stereo Multi	Insert	Stereo	Limiteur et égaliseur pour la radiodiffusion (radio et télévision)

Chorus/Flanger/Phaser/Pitch Shifter (9 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A71	CH:Lt Chorus	Stereo Delay Chorus	Insert	Stereo	Chorus stéréo naturel avec peu de profondeur pour un son spatial très clair
A72	CH:Deep Cho	Stereo Delay Chorus	Insert	Stereo	Chorus stéréo instense ajoutant de la profondeur et de l'espace au son
A73	CH:DetuneCho	Stereo PSD	Insert	Stereo	Chorus avec les canaux gauche et droit désaccordés et traités indépendamment par le Pitch Shifter
A74	FL:LtFlanger	Stereo Flanger	Insert	Stereo	Flangeur stéréo avec une légère modulation.
A75	FL:Deep Fl	Stereo Flanger	Insert	Stereo	Flanger stéréo plus profond avec son d'avion à réaction au décollage (pour les sons métalliques).
A76	PH:Lt Phaser	Stereo Phaser	Insert	Stereo	Phaser stéréo plus faible à 4 étages, pour les cordes synthétiques
A77	PH:DeepPhase	Stereo Phaser	Insert	Stereo	Effet de Phaser profond pour piano électronique
A78	PS:-4thVoice	Vocal Multi	Insert	Mono	Ajout d'une quarte inférieure au signal direct.
A79	PS:ShimmerUD	Stereo PSD	Insert	Stereo	Effet spécial : la hauteur du canal gauche augmente et celle du canal droit diminue progressivement.

* PSD = Délai du Pitch Shifter

Presets identiques aux algorithmes (20 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A80	Reverb	Reverb	Snd/Rtn	Mono	(p. 162)
A81	Delay	Delay	Snd/Rtn	Mono	(p. 164)
A82	StDly-Chorus	Stereo Delay Chorus	Insert	Stereo	(p. 166)
A83	StPS-Delay	Pitch Shifter Delay	Insert	Stereo	(p. 168)
A84	Vocoder	Vocoder	Insert	Mono	(p. 170)
A85	2ch RSS	2ch RSS	Insert	2ch	(p. 171)
A86	Delay RSS	Delay RSS	Insert	Mono	(p. 173)
A87	Chorus RSS	Chorus RSS	Insert	Mono	(p. 174)
A88	GuitarMulti1	Guitar Multi 1	Insert	Mono	(p. 175)
A89	GuitarMulti2	Guitar Multi 2	Insert	Mono	(p. 175)
A90	GuitarMulti3	Guitar Multi 3	Insert	Mono	(p. 175)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
A91	Vocal Multi	Vocal Multi	Insert	Mono	(p. 178)
A92	Rotary	Rotary	Insert	Mono	(p. 180)
A93	GuitarAmpSim	Guitar Amp Sim	Insert	Mono	(p. 180)
A94	St Phaser	Stereo Phaser	Insert	Stereo	(p. 183)
A95	St Flanger	Stereo Flanger	Insert	Stereo	(p. 185)
A96	DualComp/Lim	Dual Compressor/Limiter	Insert	2ch	(p. 186)
A97	Gate Reverb	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	(p. 188)
A98	MultiTapDly	Multi Tap Delay	Insert	Mono	(p. 190)
A99	Stereo Multi	Stereo Multi	Insert	Stereo	(p. 192)

Reverbération 2 (20 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B00	R2:LargeHall	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération de grande salle de concert
B01	R2:SmallHall	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération de petite salle
B02	R2:Strings	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération optimisée pour les aigus délicats des cordes
B03	R2:PianoHall	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération riche et chaleureuse optimisée pour les pianos
B04	R2:Orch Room	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération de grandes salles, de type salle de réception
B05	R2:VocalRoom	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d'une pièce adaptée aux voix et aux choeurs
B06	R2:MediumRm	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération naturelle d'une pièce chaleureuse et spacieuse
B07	R2:LargeRoom	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Acoustique d'une pièce très large avec de nombreuses réverbérations
B08	R2:CoolPlate	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération à plaque particulièrement brillante
B09	R2:Short Plt	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération à plaque, plus courte
B10	R2:Vocal Plt	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d'une clarté cristalline optimisée pour les voix
B11	R2:Soft Amb	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Simulation de l'acoustique d'une pièce avec un minimum de réverbération
B12	R2:Room Amb	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération naturelle des pièces avec un bonne acoustique, particulièrement adaptée à la batterie et aux guitares
B13	R2:Cathedral	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Acoustique d'une église très grande et particulièrement haute
B14	R2:Long Cave	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Simulation de la réverbération d'une grotte très profonde
B15	R2:GarageDr	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération naturelle améliorant les sons de batterie
B16	R2:Rock Kick	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération très chargée en basses, idéale pour les grosses caisses
B17	R2:RockSnare	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération riche et écrasée, idéale pour les caisses claires
B18	R2:BriteGte2	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération avec Noise Gate dense et brillante ; réglez le seuil
B19	R2:Fat Gate2	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	Réverbération dense et chaleureuse ; réglez le seuil.

Simulateur de micro (22 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B20	MS:57'58	Mic Simulator	Insert	2ch	Convertit un micro D. classique en un micro D. spécial chant. Basses et médiums riches
B21	MS:57'421	Mic Simulator	Insert	2ch	Convertit un micro D. classique en un micro D. spécial batterie et amplificateurs de guitare
B22	MS:57'451	Mic Simulator	Insert	2ch	Convertit un micro à usage général de type D en un micro C spécial guitare acoustique et cymbales.
B23	MS:57'87	Mic Simulator	Insert	2ch	Convertit un micro à usage général de type D en un micro C spécial chant et instruments acoustiques
B24	MS:57'47	Mic Simulator	Insert	2ch	Convertit un micro à usage général en micro Vintage C spécial pour le chant et les instruments acoustiques.
B25	MS:57'Line	Mic Simulator	Insert	2ch	Supprime les effets caractéristiques d'un micro de type D et donne au son une courbe de réponse plate
B26	MS:DR20'421	Mic Simulator	Insert	2ch	Transforme le DR-20 Roland en un micro pour instruments type D. Pour la batterie ou les amplificateurs guitare
B27	MS:DR20'451	Mic Simulator	Insert	2ch	Transforme le DR-20 Roland en un petit micro de type C. Pour les guitares acoustiques ou les cymbales
B28	MS:DR20'87	Mic Simulator	Insert	2ch	Transforme le DR-20 Roland en un grand micro de type C. Pour les voix et les instruments acoustiques.
B29	MS:10'58	Mic Simulator	Insert	2ch	Transforme un micro-casque en un micro pour voix de type D
B30	MS:10'87	Mic Simulator	Insert	2ch	Transforme un micro-casque en un grand micro de type C
B31	MS:Mini'57	Mic Simulator	Insert	2ch	Transforme un micro miniature de type C. en micro type D à usage général
B32	MS:Mini'87	Mic Simulator	Insert	2ch	Transforme un micro miniature de type C en grand micro de type C
B33	MS:Kick&Snr1	Mic Simulator	Insert	2ch	Pour la grosse caisse (canal de gauche) et la caisse claire (canal droit) (1)
B34	MS:Kick&Snr2	Mic Simulator	Insert	2ch	Pour la grosse caisse (canal gauche) et la caisse claire (canal droit) d'un kit de batterie (2)
B35	MS:H Hat&Tom	Mic Simulator	Insert	2ch	Pour le Charleston (canal gauche) et les toms (canal droit) d'un kit de batterie.
B36	MS:Dr OvrTop	Mic Simulator	Insert	2ch	Un Patch pour placer des micros en Overhead au-dessus des percussions notamment pour les cymbales.
B37	MS:Dr OvrAll	Mic Simulator	Insert	2ch	Un patch plaçant les micros au-dessus du kit de batterie.
B38	MS:Ac Guitar	Mic Simulator	Insert	2ch	Pour guitares acoustiques. InsertL : plus claire, InsertR : plus chaleureux
B39	MS:StudioVcl	Mic Simulator	Insert	2ch	Patch pour voix. InsertL : naturel, InsertR : Rock
B40	MS:StereoMic	Mic Simulator	Insert	2ch	Ajout de retard à un son stéréo, pour augmenter l'effet spatial
B41	MS:Ambience	Mic Simulator	Insert	2ch	Simule les micros d'ambiance. Ajout de réverbération et mixage avec la source.

* D. mic = mircrophone dynamique, C. mic = microphone à condensateur

Égaliseur paramètrique (26 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B42	PEQ:BassDrum	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour la grosse caisse Réglez l'égaliseur grave et aigu
B43	PEQ:RockBD	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour la grosse caisse Un son approprié au Rock avec une accentuation des bas médiums
B44	PEQ:RockSD	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour caisse claire Diminue le gain des bas-médiums et accentue l'attaque des caisses claires
B45	PEQ:RimShot	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour le Rim Shot. Accentue la sensation d'attaque typique du Rim Shot
B46	PEQ:Toms	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour les Toms. Réglez les fréquences centrales "LowF" et "LowMidF".
B47	PEQ:Hi Hat	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour un Charleston Réglez le son de cloche avec HiMidG
B48	PEQ:Cymbals	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour les cymbales Accentue la différence de timbre entre l'attaque des cymbales et la fin du son
B49	PEQ:Overhead	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour kit de batterie Lorsque vous enregistrez le son d'un kit entier
B50	PEQ:Bass 1	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour les basses électriques Plage étendue et son de basse précis
B51	PEQ:Bass 2	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour basses électriques Son plus lourd et plus dynamique que le B50
B52	PEQ:SlapBass	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour basses électriques Les réglages accentuent les notes jouées en Slap.
B53	PEQ:Sax	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour saxophone alto/soprano. Baissez "HiG" pour un son plus doux.
B54	PEQ:Bari Sax	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour saxophone bariton Réglez la fréquence centrale "LoMidF"
B55	PEQ:ElecGtr	Parametric EQ	Insert	Stereo	Réglages qui font ressortir la guitare du mixage.
B56	PEQ:NylonGtr	Parametric EQ	Insert	Stereo	Accentuation du timbre des cordes nylon Réglez le son de l'attaque des cordes avec le paramètre HiG
B57	PEQ:BluesGtr	Parametric EQ	Insert	Stereo	Ajoute une nuance fine au jeu de Blues sur une guitare acoustique
B58	PEQ:SlideGtr	Parametric EQ	Insert	Stereo	Ajout de richesse sonore à votre jeu en Slide Réglez le paramètre HiF
B59	PEQ:LineGtr	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour capteurs piezo Réglez la brillance du son avec "HiG"
B60	PEQ:Male	Parametric EQ	Insert	Stereo	Amérliore la qualité des voix masculines Réglez le paramètre "HiG"
B61	PEQ:RockMale	Parametric EQ	Insert	Stereo	Égaliseur ajoutant de l'énergie aux voix masculines Idéal pour le Rock À essayer avec un compresseur.
B62	PEQ:Female	Parametric EQ	Insert	Stereo	Améliore la qualité du timbre des voix féminines. Réglez "LoMidG".
B63	PEQ:RockFeml	Parametric EQ	Insert	Stereo	Égaliseur ajoutant de l'énergie aux voix fénminines Idéal pour le Rock À essayer avec un compresseur
B64	PEQ:Narrator	Parametric EQ	Insert	Stereo	Égalisation pour narrateur masculin Accentue le caractère des voix
B65	PEQ:Organ	Parametric EQ	Insert	Stereo	Réglages permettant d'accentuer le caractère d'un orgue d'église
B66	PEQ:St Piano	Parametric EQ	Insert	Stereo	Pour la prise de son en stéréo d'un piano. Gauche : basses, droite : aigus
B67	PEQ:SmallCho	Parametric EQ	Insert	Stereo	Réglages accentuant les choeurs sans obscurcir la voix principale

Égaliseur graphique (3 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B68	GEQ:TotalEQ1	Graphic EQ	Insert	Stereo	Accentue les graves et les aigus
B69	GEQ:TotalEQ2	Graphic EQ	Insert	Stereo	Atténue les fréquences graves et aiguës, écrase le son
B70	GEQ:Space EQ	Graphic EQ	Insert	Stereo	Réglages spéciaux permettant de transformer une source mono en stéréo.

Chorus spatial (3 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B71	SPCHO:MODE 1	Space Chorus	Insert	Stereo	Simule le MODE1 d'un processeur d'ambiance SDD-320
B72	SPCHO:MODE 2	Space Chorus	Insert	Stereo	Simule le MODE2 d'un processeur d'ambiance SDD-320.
B73	SPCHO:MODE 3	Space Chorus	Insert	Stereo	Simule le MODE3 d'un processeur d'ambiance SDD-320.

Effets spéciaux (16 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B74	LFP:BreakBts	Lo-Fi Processor	Insert	Stereo	Reproduit la dégradation sonore induite par le changement de la résolution d'un échantillon
B75	LFP:1bitDist	Lo-Fi Processor	Insert	Stereo	Son de distorsion extrême produit par une diminution de la résolution
B76	LFP:TeknoFlt	Lo-Fi Processor	Insert	Stereo	Accentue le bruit généré avec des fréquences d'échantillonnage trop lentes
B77	LFP:Reso Flt	Lo-Fi Processor	Insert	Stereo	Filtre avec résonnance Réglez la fréquence de coupure
B78	LFP:FatBotom	Lo-Fi Processor	Snd/Rtn	Stereo	Ajout de basses lourdes À mixer avec la source originale
B79	VT:M to Fm	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix masculine en voix féminine
B80	VT:Fm to M	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix féminine en voix masculine
B81	VT:Male Duo	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix masculine en un duo (ajout d'une voix féminine)
B82	VT:FemaleDuo	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix féminine en un duo (ajout d'une voix masculine)
B83	VT:Robot	Voice Transformer	Insert	Mono	Effet spécial simulant la voix d'un robot
B84	VOC2:M19Band	Vocoder2	Insert	Mono	Vocoder net et craquant
B85	VOC2:S19Band	Vocoder2	Insert	Mono	Vocoder stéréo avec déclin long
B86	HC:Quiet60Hz	Hum Canceler	Insert	Stereo	Supprime le ronflement à 60 Hz.
B87	HC:Quiet50Hz	Hum Canceler	Insert	Stereo	Supprime le ronflement à 50 Hz.
B88	VC:Vocal Cnl	Vocal Canceler	Insert	Stereo	Supprime la voix située au centre
B89	VC:CenterCnl	Vocal Canceler	Insert	Stereo	Supprime tous les sons situés au centre.

Patches identiques au algorithmes (14 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B90	Reverb2	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	(p. 194)

B91	Space Chorus	Space Chorus	Insert	Stereo	(p. 196)
B92	Lo-Fi Proces	Lo-Fi Processor	Insert	Stereo	(p. 197)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
B93	ParametricEQ	Parametric Equalizer	Insert	2ch	(p. 198)
B94	Graphic EQ	Graphic Equalizer	Insert	2ch	(p. 199)
B95	Hum Canceler	Hum Canceler	Insert	Stereo	(p. 200)
B96	Vocal Cancel	Vocal Canceler	Insert	Stereo	(p. 201)
B97	Voice Trans	Voice Transformer	Insert	Mono	(p. 203)
B98	Vocoder2 (19)	Vocoder2	Insert	Mono	(p. 204)
B99	MicSimulator	Mic Simulator	Insert	2ch	(p. 206)
C00	3BndIsolator	3BandIsolator	Insert	Stereo	(p. 208)
C01	TapeEcho201	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	(p. 209)
C02	AnalogFlnger	Analog Flanger	Insert	Stereo	(p. 210)
C03	AnalogPhaser	Analog Phaser	Insert	Stereo	(p. 211)

■ Écho à bande 201 (4 Presets)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
C04	TE:ShortEcho	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simulation d'un écho à bande (court)
C05	TE:LongEcho	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simulation d'un écho à bande (long)
C06	TE:OldTape	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simulation d'un écho à bande avec une bande usagée
C07	TE:PanEcho	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simulation d'un écho à bande stéréo.

■ Flanger analogique (1 Preset)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
C08	AF:SBF-325	Analog Flanger	Insert	Stereo	Simulation du Flanger analogique SBF-325.

■ Analog Phaser (1 preset)

N°	Nom du patch	Algorithme	Type	Entrée	Remarque
C09	AP:FB-Phaser	Analog Phaser	Insert	Stereo	Simulation d'un Phaser analogique avec oscillation.

■ Outils de Mastering (19 Presets)

N°	Nom du patch	Type	Entrée	Remarque
C10	MTK:Mixdown	Insert	Stereo	Mixage final pour CD
C11	MTK:PreMastr	Insert	Stereo	Pré-Master pour l'édition vidéo
C12	MTK:LiveMix	Insert	Stereo	Mixage final d'enregistrement Live
C13	MTK:PopMix	Insert	Stereo	Pour musique Pop
C14	MTK:DanceMix	Insert	Stereo	Pour la Dance
C15	MTK:JinglMix	Insert	Stereo	Jingle de radio FM
C16	MTK:HardComp	Insert	Stereo	Forte compression
C17	MTK:SoftComp	Insert	Stereo	Légère compression
C18	MTK:ClnComp	Insert	Stereo	Élimination du bruit de fond et nettoyage sonore
C19	MTK:DnceComp	Insert	Stereo	Compression pour Dance Music
C20	MTK:OrchComp	Insert	Stereo	Compression pour orchestre
C21	MTK:VocalCmp	Insert	Stereo	Compression pour voix
C22	MTK:Acoustic	Insert	Stereo	Guitare acoustique
C23	MTK:RockBand	Insert	Stereo	Pour groupes de Rock
C24	MTK:Orchestr	Insert	Stereo	Pour orchestres
C25	MTK:LoBoost	Insert	Stereo	Accentuation des graves
C26	MTK:Brighten	Insert	Stereo	Accentuation des aigus
C27	MTK:DjsVoice	Insert	Stereo	Micro de DJ
C28	MTK:PhoneVox	Insert	Stereo	Simulation de la voix dans un combiné téléphonique.

■ Modélisation de haut-parleur (11 Presets)

N°	Nom du patch	Type	Entrée	Remarque
C29	SPM:SuperFlt	Insert	Stereo	Modélisation optimisée pour les DS-90, afin de produire un son plus plat, sur une plage plus importante
C30	SPM:P GenBlk	Insert	Stereo	Modélisation d'un modèle courant d'enceintes amplifiées (deux voies, avec Woofer de 170 mm de diamètre)
C31	SPM:P E-Bs	Insert	Stereo	Enceintes amplifiées caractérisées par un son brillant.
C32	SPM:P Mack	Insert	Stereo	Enceintes amplifiées avec une réponse étendue dans les graves
C33	SPM:SmalCube	Insert	Stereo	Enceinte large bande couramment utilisée pour l'enregistrement en studio
C34	SPM:WhiteCon	Insert	Stereo	Enceintes deux voies avec baffle scellée, réputées pour leurs Woofers de couleur blanche et utilisés pour l'enregistrement en studio.
C35	SPM:W C+tiss	Insert	Stereo	Son plus doux, avec un mouchoir sur les Tweeters des haut-parleurs supérieurs (membrane blanche)
C36	SPM:S Radio	Insert	Stereo	Petite radio de poche
C37	SPM:SmallTV	Insert	Stereo	Haut-parleur d'un téléviseur 30 cm
C38	SPM:BoomBox	Insert	Stereo	Magnétophone
C39	SPM:BB.LowBs	Insert	Stereo	Magnétophone avec Low Boost.

Liste des algorithmes

Cette section donne le détail des différents effets, des algorithmes qui leurs sont associés et des terminaisons internes Reportez-vous à cette section lorsque vous recherchez un algorithme particulier dans la librairie ou lorsque vous créez une nouvelle librairie.

● Ajout de réverbérations (algorithmes de réverb)
Reverbération ..... (p. 162)
Gate Reverb ..... (p. 188)
Reverb2 ..... (p. 194)

● Ajout de sons avec délai (algorithmes de délai)
Délai ..... (p. 164)
StPS-Delay ..... (p. 168)
Délai MultiTap ..... (p. 190)
TapeEcho201 ..... (p. 209)

● Élargissement du son (algorithme de Chorus)
Chorus et délai stéréo ..... (p. 166)
Space Chorus ..... (p. 196)

● Orientation du son (algorithme de modulation)
Phaser stéréo ..... (p. 183)
Flanger stéréo ..... (p. 185)
Flanger analogique ..... (p. 210)
Phaser analogique ..... (p. 211)

● Altération du volume (algorithme de compression)
Double Compresseur/Limiteur ..... (p. 186)

● Gain/atténuation des niveaux par bandes de fréquences (algorithme de filtre)
Égaliseur paramétrique ..... (p. 198)
Égaliseur graphique ..... (p. 199)
Séparateur 3 bandes ..... (p. 208)

● Dégradation de la qualité du son
Processeur Lo-Fi ..... (p. 197)

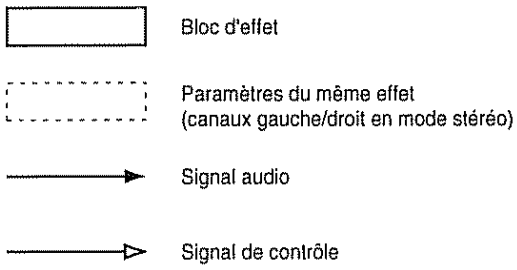
● Ajout d'effets guitare/basse
Guitar Multi1 ..... (p. 175)
Guitar Multi2 ..... (p. 175)
Guitar Multi3 ..... (p. 175)
Simulateur d'amplification guitare ..... (p. 180)

● Ajout d'effet pour les voix
Vocal Multi ..... (p. 178)
Suppresseur de voix ..... (p. 201)
Transformateur vocal ..... (p. 203)

● Ajout de mouvement au son
Haut-parleur tournant ..... (p. 180)

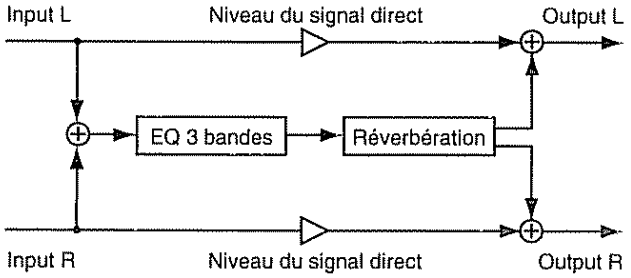
● Spatialisation du son
RSS 2 canaux ..... (p. 171)
Délai RSS ..... (p. 173)
Chorus RSS ..... (p. 174)

● Autres
Vocoder ..... (p. 170)
Stereo Multi ..... (p. 192)
Suppresseur de ronflement ..... (p. 200)
Simulateur de micro ..... (p. 206)
Vocoder2 (19) ..... (p. 204)
Modélisation de haut-parleur ..... (p. 212)
Outils de Mastering ..... (p. 214)



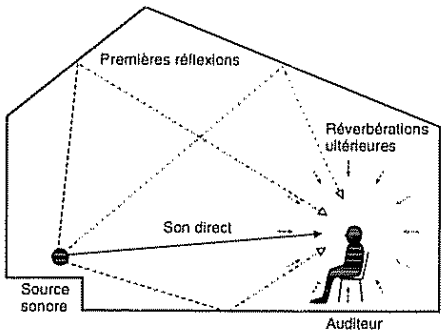
Reverb (Réverbération)

Cet algorithme ajoute une réverbération au son pour simuler l'acoustique d'une salle ou d'une pièce



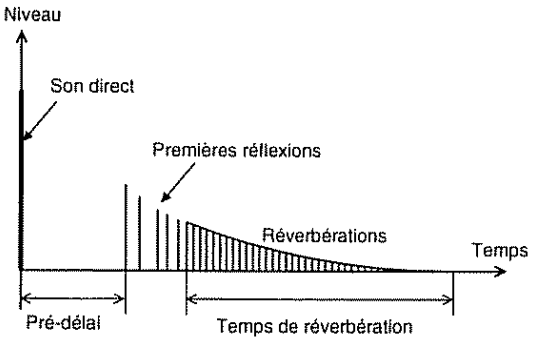
Types de sons

Les différents types de sons que nous percevons peuvent être analysés et regroupés en trois catégories : les sons directs, les premières réflexions et les réverbérations. Un son direct est un son qui parvient directement à l'auditeur depuis la source sonore. Une première réflexion est un son ayant rebondi une, deux ou plusieurs fois sur les murs. La réverbération est constituée d'un son réverbéré et répété plusieurs fois.



Relation entre le son et le temps

Le son réverbéré parvient à l'auditeur selon la séquence suivante : Le pré-délai correspond au temps séparant la réception du signal direct et la réception de la réverbération. Le temps de réverbération correspond au temps nécessaire pour que la réverbération s'estompe complètement.



Qualité sonore de la réverbération

La qualité sonore d'une réverbération dépend des matériaux constituant les parois sur lesquelles le son est réfléchi. Le degré d'atténuation des aigus et des graves est en effet variable selon les matériaux. Les paramètres HF-Damp Gain et LF-Damp Gain vous permettent de définir ces degrés d'atténuation. Les valeurs les plus petites permettent une atténuation plus importante et génèrent des réverbérations plus radicales dans les graves et les aigus.

Si vous souhaitez atténuer la réverbération des aigus, diminuez la fréquence à l'aide du paramètre HF-Damp Frequency. Si au contraire, vous souhaitez atténuer les réverbérations des graves, augmentez la fréquence à l'aide du paramètre LF-Damp Frequency.

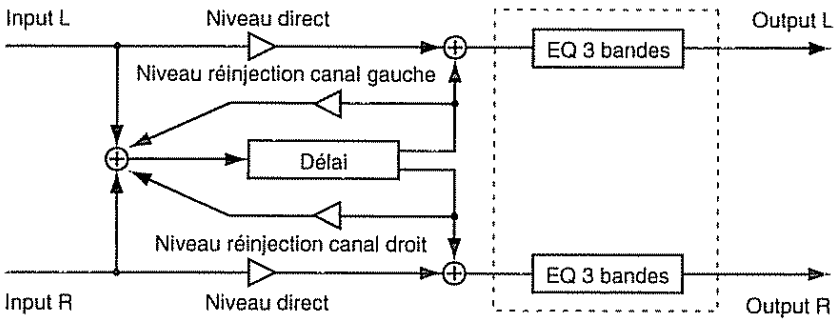
Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
EQ (Égaliseur)		
EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage d'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréq. égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q basses fréquences)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Low.F qui est affectée par le réglage de gain.1 *1
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage d'accentuation/atténuation des graves.
Mid.F (Fréq. égaliseur médium)	200–8000 Hz	Déteremine la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid.Q (Q médiums)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Mid.Q qui est affectée par le réglage de gain.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigu)	-12– +12 dB	Réglage du taux d'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréq. égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi.Q (Q hautes fréquences)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Hi.Q qui est affectée par le réglage de gain.1 *1
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.
Réverbération :	**Ajout de réverbération.**	
RoomSize (Dimension de la pièce)	5–40 m	Réglage de la dimension de la pièce.
Time (Temps de réverbération)	0,1–32,0 s	Réglage de la durée de la réverbération.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du volume de la réverbération.
DiLevel (Niveau direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.
PreDLY (Pré-délai)	0–200 ms	Temps avant que la réverbération ne soit audible.
Diffusio (Diffusion)	0–100	Réglage de la diffusion des premières réflexions.
Density (Densité)	0–100	Réglage de la densité de la réverbération.
ER Level (Niveau des premières réflexions)	0 à 100	Réglage du niveau des premières réflexions.
LD.G (Atténuation graves)	-36–0 dB	Détermine l'atténuation de la réverbération dans les graves.
LD.F (Fréquence d'atténuation des graves)	50–4000 Hz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle la réverbération est atténuée dans les basses fréquences.
HD.G (Atténuation aigus)	-36–0 dB	Détermine l'atténuation de la réverbération dans les aigus.
HD.F (Fréquence d'atténuation des graves)	1,0–20,0 kHz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle la réverbération est atténuée dans les hautes fréquences.
HICF (Fréquence de coupure des aigus)	0,2–20,0 kHz	Réglage de la fréquence de coupure à partir de laquelle les aigus de la réverbération sont atténués.

NOTE

*1: Si les paramètres Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

Délai

L'algorithme de délai permet d'ajouter un retard sur le signal direct, ce qui augmente la profondeur du son et permet de créer des effets spéciaux.



Sons avec retard et diffusion du son

Les sons retardés sont joués en stéréo et sont donc audibles sur les canaux gauche et droit. Ces sons avec retard peuvent être décalés à l'aide du paramètre Delay Shift (décalage). Procédez au réglage du côté gauche pour régler le retard du côté gauche, du côté droit pour régler le retard côté droit. Réglez le paramètre Shift sur "0" afin d'obtenir des retards synchronisés des deux côtés. Des réglages différents pour les retards droit et gauche accentuent l'effet de diffusion du son.

* *La somme des temps de retard et de décalage des retards ne doit pas être supérieure à la plage de réglage du temps de retard. Exemple : si la plage de réglage du paramètre Delay Time est 0 - 1200 ms et que le temps de délai est réglé sur 1000 ms, la plage de réglage du décalage doit être comprise entre L200 et R200 ms.*

Délai avec répétition

Ces répétitions sont obtenues en réinjectant le signal du délai en entrée. Le taux de réinjection est défini par le paramètre FBLevel (Feedback Level). Plus la valeur est importante, plus le nombre de répétitions est important (les valeurs trop élevées peuvent générer une boucle sans fin). Réglez ce paramètre sur une valeur négative pour inverser la phase.

Paramètre (Nom complet)	Réglages	Fonction
DLY(Delay) : Retarde le signal direct (plus de profondeur ou effets spéciaux).		
Delay (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le délai.
Time (Temps de retard)	0–1200 ms	Réglage du temps séparant le signal direct et le signal retardé. *1
Shft (Décalage du délai)	L1200–0–R1200 ms	Réglage du décalage entre les temps de retard gauche et droit.
L-FBLvl (Taux de réinjection canal gauche)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du canal gauche.
R-FBLvl (Taux de réinjection canal droit)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du canal droit.
L-Level (Niveau de l'effet canal gauche)	-100–100	Réglage du niveau de l'effet sur le canal gauche.
R-Level (Niveau de l'effet canal droit)	-100–100	Réglage du niveau de l'effet sur le canal droit.
DiLevel (Signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.
LD.G (Atténuation graves)	-36–0 dB	Détermine l'atténuation des basses du signal réinjecté.
LD.F (Fréquence d'atténuation des graves)	50–4000 Hz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle l'atténuation des graves est appliquée sur le signal réinjecté.
HD.G (Atténuation des aigus)	-36–0 dB	Détermine l'atténuation des aigus du signal réinjecté.
HD F (Fréquence d'atténuation des aigus)	1,0–20,0 kHz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle l'atténuation des aigus est appliquée sur le signal réinjecté.

EQ (Égaliseur)

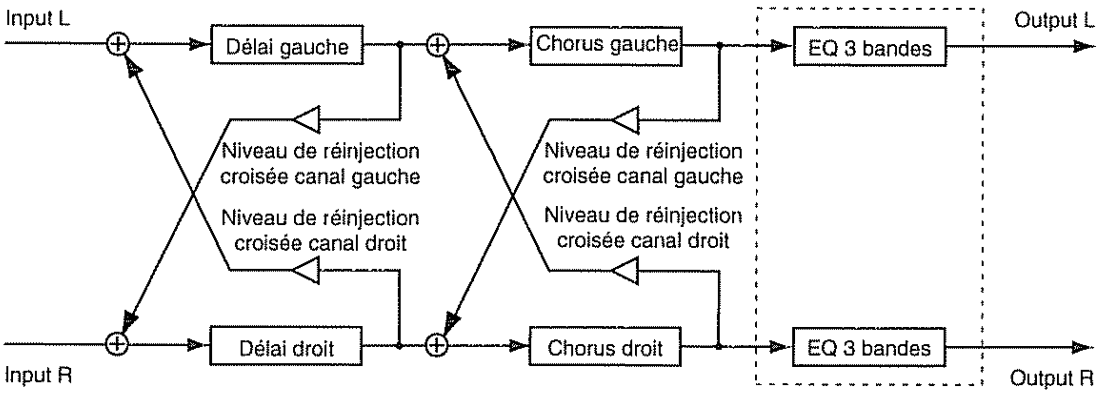
EQ (Commutateur)	On, Off	Active/Désactive l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur basses fréquences (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage du gain/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q basses fréquences)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Low.F qui est affectée par le réglage de gain.1 *2
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage du gain/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid Q (Q fréquences médiums)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Mid.F qui est affectée par le réglage de gain.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur hautes fréquences (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage du gain/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi Q (Q aigu)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Hi.F qui est affectée par le réglage de gain.1 *2
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau après traitement par l'égaliseur.

*1: La somme des paramètres Delay Time et Shift Delay ne doit pas être supérieure à la plage de réglage du paramètre Delay Time. Exemple : Si le paramètre Delay Time est réglé sur 1000 ms, la plage de réglage du paramètre Delay Shift est comprise entre L200 et R200 ms.

*2: Si les paramètres Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

StDly-Chorus (Chorus et délai stéréo)

Les effets de délai et de Chorus peuvent être combinés pour donner de la profondeur au son.



Réinjection du signal de délai dans les effets de Chorus

La réinjection permet de rediriger un signal traité vers l'entrée de l'effet. Le taux de réinjection est déterminé par le paramètre FBLevel. Quant à la réinjection croisée, elle renvoie après traitement le signal de l'entrée droite vers l'entrée gauche et inversement. Le taux de réinjection croisée est déterminé par le paramètre CrossFB Level. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de répétitions est important. Réglez ce paramètre sur une valeur négative pour inverser la phase du signal.

Les valeurs élevées de réinjection du Chorus, ajoutent de la profondeur au son. Réglez ce paramètre sur une valeur négative pour inverser la phase du signal.

* *Les valeurs trop élevées peuvent générer une oscillation et déformer le son.*

Paramètre (nom complet)	Réglages	Fonction
DLY(Délai) : Ajoute un son retardé au signal direct (plus de profondeur ou effets spéciaux).		
Delay (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le délai.
Time (Temps de délai)	0–500 ms	Réglage du temps séparant le signal direct et le signal retardé. *1
Shift (Décalage du délai)	L500–0–R500 ms	Réglage du décalage entre les temps de retard gauche et droit.
L-FBLvl (Taux de réinjection canal gauche)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du délai du canal gauche sur l'entrée gauche.
R-FBLvl (Taux de réinjection du canal droit)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du délai du canal droit sur l'entrée droite.
L-CFBLv (Taux de réinjection croisée canal gauche)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du délai du canal gauche sur l'entrée droite.
R-CFBLv (Taux de réinjection croisée canal droit)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du délai du canal droit sur l'entrée gauche.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du niveau du signal traité par le délai.
DiLevel (Niveau signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

CHO (Chorus) : Ajout d'amplitude et de profondeur au son.

Chorus (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Chorus.
Rate (Vitesse de modulation)	0,1–10,0 kHz	Réglage de la vitesse de modulation.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de la modulation.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du niveau du signal traité par le Chorus.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.
PreDLY (Pré-délai)	0–50 ms	Réglage du temps de retard séparant le signal direct et le signal traité.
L-FBLvl (Taux de réinjection canal gauche)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du Chorus du canal gauche sur l'entrée du canal gauche.
R-FBLvl (Taux de réinjection canal droit)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du Chorus du canal droit sur l'entrée du canal droit.
L-CFBLv (Taux de réinjection croisée canal gauche)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du Chorus du canal gauche sur l'entrée du canal droit.
R-CFBLv (Taux de réinjection croisée canal droit)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du Chorus du canal droit sur l'entrée du canal gauche.

EQ (Égalisation)

EQ (Commutateur)	On, Off	Activation/désactivation de l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain grave)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q grave)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Low.F. *1 *2
Mid.G (Gain médium)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquences égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid.Q (Q médium)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Mid.F.
Hi Type (Type églaiseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigu)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi.Q (Q aigu)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Hi.F. *1 *2
Out Level (Niveau du signal de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

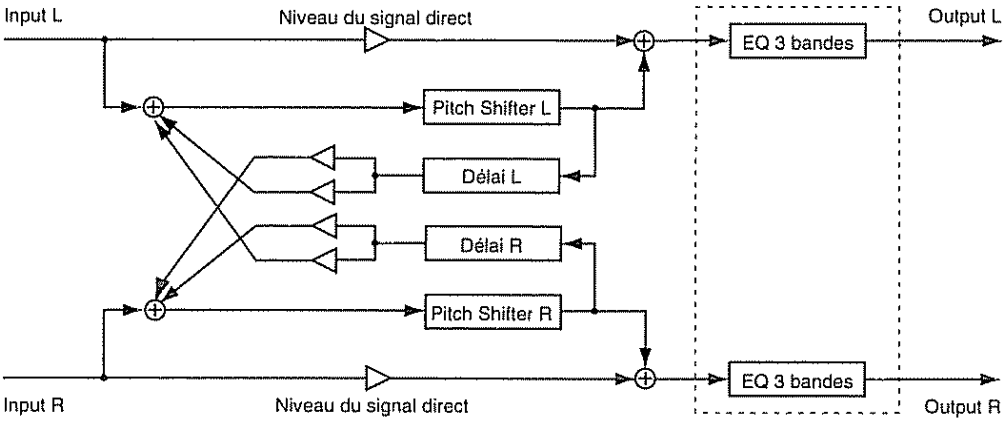
NOTE

*1: La somme des paramètres Delay Time et Shift Delay ne doit pas être supérieure à la plage de réglage du paramètre Delay Time. Exemple : si le paramètre Delay Time est réglé sur 1000 ms, la plage de réglage du paramètre Delay Shift est comprise entre L200 et R200 ms.

*2: Si les paramètres Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

StPS-Delay (Pitch Shifter et délai stéréo)

Cet algorithme modifie la hauteur du signal direct, corrige les erreurs du chant ou ajoute de la profondeur en mixant le signal direct et le signal traité par le Pitch Shifter.



Réglages du Pitch Shifter

Les réglages Chromatic Pitch (grossier) permettent d'effectuer des variations importantes de la hauteur, alors que les réglages Fine Pitch (fin) peuvent être utilisés pour des corrections plus subtiles. Choisissez des réglages légèrement différents sur les canaux droit et gauche pour donner de la profondeur au son.

Paramètre (Nom complet)	Réglages	Fonction
Délai du Pitch Shifter : Transposition.		
PS-Delay (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Pitch Shifter.
L-CP (Transposition chrom. canal gauche)	-12–12	Réglage de la hauteur sur le canal gauche (par demi-tons).
R-CP (Transposition chrom. canal droit)	-12–12	Réglage de la hauteur sur le canal droit (par demi-tons).
L-F.P (Transposition fine canal gauche)	-100–100	Réglage de la hauteur sur le canal gauche (par centièmes).
R-F.P (Transposition fine canal droit)	-100–100	Réglage de la hauteur sur le canal droit (par centièmes).
L-PDLY (Pré-délai canal gauche)	0–50 ms	Détermine le décalage entre la réception du signal direct et la réception du signal de gauche traité par le Pitch Shifter.
R-PDLY (Pré-délai canal droit)	0–50 ms	Détermine le décalage entre la réception du signal direct et la réception du signal de droite traité par le Pitch Shifter.
L-FBD (Délai réinjection canal gauche)	0–500 ms	Réglage du cycle de répétition de la réinjection du délai gauche.
R-FBD (Délai réinjection canal droit)	0–500 ms	Réglage du cycle de répétition de la réinjection du délai droit.
L-FBLvl (Niveau réinjection canal gauche)	-100–100	Réglage du niveau du signal du canal gauche traité par le Pitch Shifter et affecté à l'entrée gauche du Pitch Shifter.
R-FBLvl (Niveau réinjection canal droit)	-100–100	Réglage du niveau du signal du canal droit traité par le Pitch Shifter et affecté à l'entrée droite du Pitch Shifter.
L-CFBLv (Niveau de réinjection croisée canal gauche)	-100–100	Réglage du niveau du signal du canal gauche traité par le Pitch Shifter et affecté à l'entrée droite du Pitch Shifter.
R-CFBLv (Niveau de réinjection croisée canal droit)	-100–100	Réglage du niveau du signal du canal droit traité par le Pitch Shifter et affecté à l'entrée gauche du Pitch Shifter.
EFLevel (Niveau signal traité)	-100–100	Réglage du niveau du signal traité.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

EQ (Égaliseur)

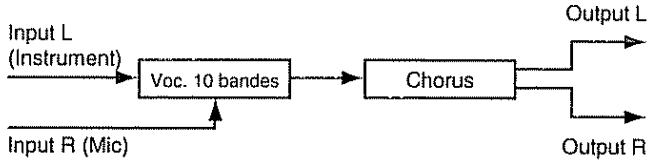
EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low Q (Q grave)	0,3–10,0	Détermine la largeur de bande autour de la fréquence Low.F qui est affectée par le réglage de gain. 1 *1
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid Q (Q médiums)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence Mid.F qui est affectée par le réglage de gain.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi Q (Q aigus)	0,3–10,0	Détermine la largeur de bande autour de la fréquence Hi F qui est affectée par le réglage de gain.1 *1
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

NOTE

*1: Si les paramètres Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande du filtre grave) et Hi Q (Largeur de bande du filtre aigu) ne sont pas disponibles.

Vocoder

Cet algorithme crée des effets de Vocoder ("instrument parlant"). Pour utiliser le Vocoder : affectez le signal d'un instrument au canal gauche et une voix au canal droit. Le signal instrumental est partagé en dix bandes de fréquences afin d'être traité en fonction des fréquences qui le compose.



NOTE

Le signal de l'instrument est affecté au canal gauche de l'effet ; veillez par conséquent à insérer et à connecter le canal gauche sur la voie de l'instrument. Insérez et connectez le canal droit sur la voie traitant le chant.

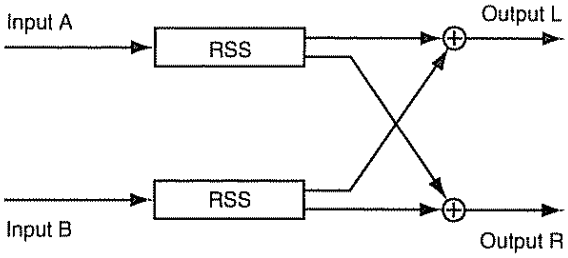
Conseils pour l'utilisation du Vocoder

Pour obtenir de meilleurs résultats, choisissez des sons contenant un grand nombre d'harmoniques. Nous recommandons les sons ayant des formes d'onde en dents de scie (cordes et sons de guitare avec distorsion).

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
VOC (Vocoder) : La hauteur est donnée par l'instrument et la sonorité est donnée par les voix.		
V.Char 1–10 (Bandes de fréquences)	0–100	Réglage du niveau par bande de fréquence. Ces réglages modifient le timbre du Vocoder.
CHO (Chorus) : Spatialisation et ajout de profondeur au son.		
Chorus (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Chorus.
Rate (Vitesse de modulation)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la vitesse de modulation.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de la modulation.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du niveau du Chorus.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.
PreDLY (Pré-délai)	0–50 ms	Réglage du temps de décalage entre le signal direct et le signal traité par l'effet.
FBLevel (Niveau de réinjection)	-100–100	Réglage du niveau du Chorus réinjecté dans l'entrée du Chorus.

2ch RSS

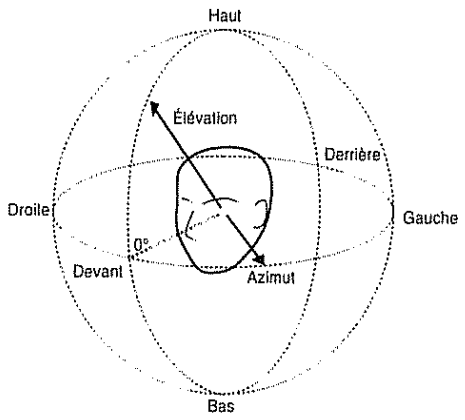
Cet algorithme permet de contrôler le placement tri-dimensionnel du son dans l'espace.



- Le signal de l'entrée A est affecté au canal gauche de l'effet. Par conséquent, veillez à insérer et à connecter le canal gauche de l'effet sur la voie gérant le signal de l'entrée A. De même, le signal de l'entrée B est affecté au canal droit de l'effet, veillez à insérer et à connecter le canal droit de l'effet sur la voie gérant l'entrée B.
- N'affectez pas le signal direct à une sortie.

Qu'est-ce que le RSS ?

Le sigle RSS signifie Roland Sound Space. C'est l'une des technologies Roland de spatialisation sonore sur un système stéréo classique. Cet algorithme gère non seulement le placement avant/arrière du son, mais également le contrôle de l'azimut dans le plan vertical et horizontal ainsi que la distance entre l'auditeur et la source.



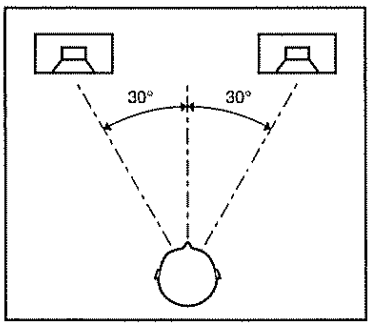
Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
RSS : Positionnement tri-dimensionnel du son		
A-Azim (Azimut canal A)	-180–180°	Réglage de l'orientation avant, arrière, droite, gauche du signal affecté à l'entrée A.
A-Elev (Élévaltion canal A)	-90–90°	Réglage de l'orientation verticale (haut/bas) du signal affecté à l'entrée A.
B-Azim (Azimut canal B)	-180–180°	Réglage de l'orientation avant, arrière, droite, gauche du signal affecté à l'entrée B.
B-Elev (Élévation canal B)	-90–90°	Réglage de l'orientation verticale (haut/bas) du signal affecté à l'entrée B.

→ Voir au dos...

Notes sur l'utilisation du RSS

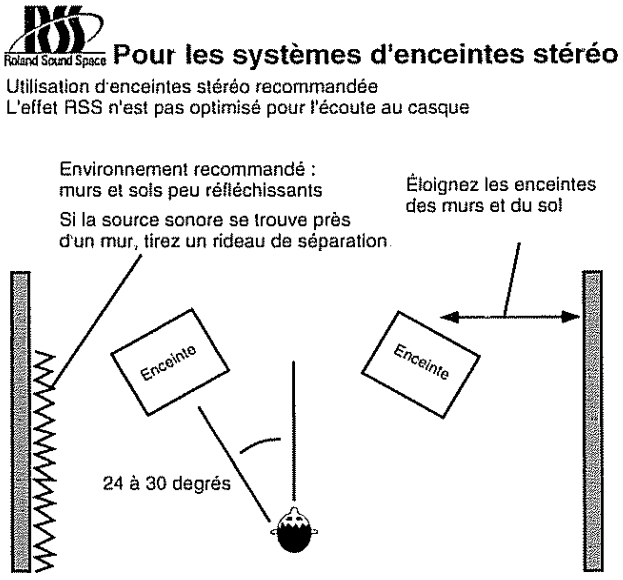
Observez les recommandations suivantes pour optimiser l'effet produit par le RSS :

- Les pièces à réflexions réduites sont préférables
- Utilisez de préférence une enceinte à une voix. L'effet peut fonctionner avec une enceinte à plusieurs voix si celle-ci dispose du système coaxial ou Virtual coaxial.
- Éloignez les enceintes des murs latéraux.
- N'écartez pas trop les enceintes droite et gauche.
- La position d'écoute recommandée est représentée ci-dessous :



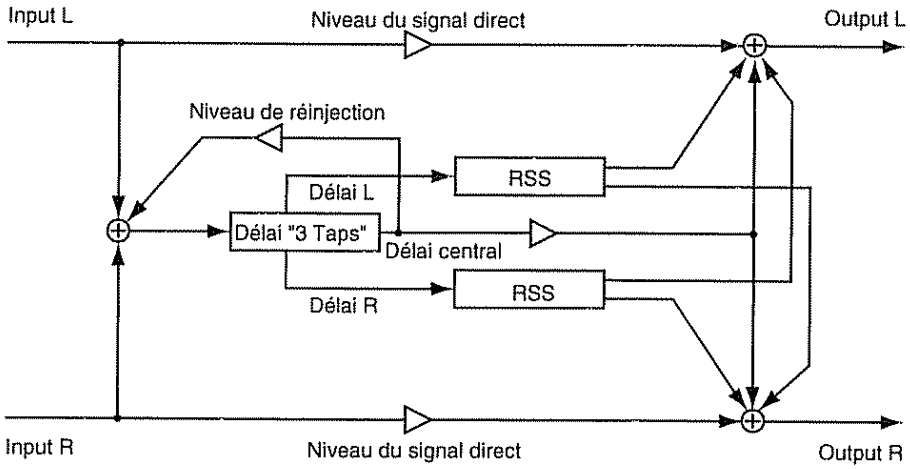
Apposition d'étiquettes RSS

L'environnement d'écoute est particulièrement important si vous souhaitez optimiser les performances du RSS. Nous vous recommandons par conséquent d'apposer l'étiquette suivante sur les supports des morceaux créés avec la technologie RSS.


Roland Sound Space
Pour les systèmes d'enceintes stéréo
Utilisation d'enceintes stéréo recommandée
L'effet RSS n'est pas optimisé pour l'écoute au casque
Environnement recommandé :
murs et sols peu réfléchissants
Si la source sonore se trouve près
d'un mur, tirez un rideau de séparation.
Éloignez les enceintes
des murs et du sol
Enceinte
Enceinte
24 à 30 degrés

Délai RSS

Le côté droit, le côté gauche et le centre des signaux de délai peuvent être réglés séparément. Le RSS est connecté à chaque sortie, gauche et droite ; le son du canal gauche est placé à 90° sur la gauche et le son du canal droit à 90° sur la droite. Le signal de sortie du délai central peut recevoir la réinjection de l'effet.



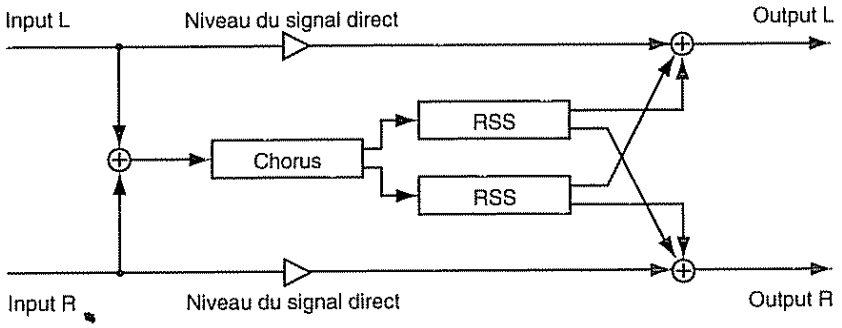
NOTE

La position dans l'espace est fixe, l'azimut et l'élévation ne peuvent pas être modifiés.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
DRS (Délai RSS) :	**Positionnement tri-dimensionnel des sons de délai.**	
Time (Temps de délai)	0–1200 ms	Réglage du décalage entre le signal direct et le signal de délai.
Shft (Décalage du délai)	L1200–0–R1200 ms	Réglage du décalage entre les temps de délai gauche et droit.
C-Tim (Temps de délai central)	0–1200 ms	Réglage du décalage entre le signal direct et le signal de délai central.
RSS Lvl (Niveau RSS)	0–100	Réglage du niveau du signal traité par le RSS.
C-Lvl (Niveau signal central)	0–100	Réglage du niveau du signal de délai central.
FBLevel (Niveau de réinjection)	-100–100	Réglage du niveau du signal traité réinjecté dans le délai.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du niveau du signal de RSS avec délai.
DiLevel (Niveau direct)	-100–100	Niveau du signal direct.
LD.G (Atténuation graves)	-36–0 dB	Réglage de l'atténuation dans les graves du délai central réinjecté en entrée.
LD.F (Fréquence d'atténuation graves)	50–4000 Hz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle le délai central réinjecté en entrée est atténué dans les basses fréquences.
HD.G (Atténuation aigus)	-36–0 dB	Réglage de l'atténuation dans les aigus du délai central réinjecté en entrée.
HD.F (Fréquence d'atténuation aigus)	1,0–20,0 kHz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle le délai central réinjecté en entrée est atténué dans les hautes fréquences.

Chorus RSS

Cet algorithme est composé d'un Chorus suivi d'un RSS. L'image sonore globale est composée par le son du canal gauche placé à 90° sur la gauche et le son du canal droit placé à 90° sur la droite.



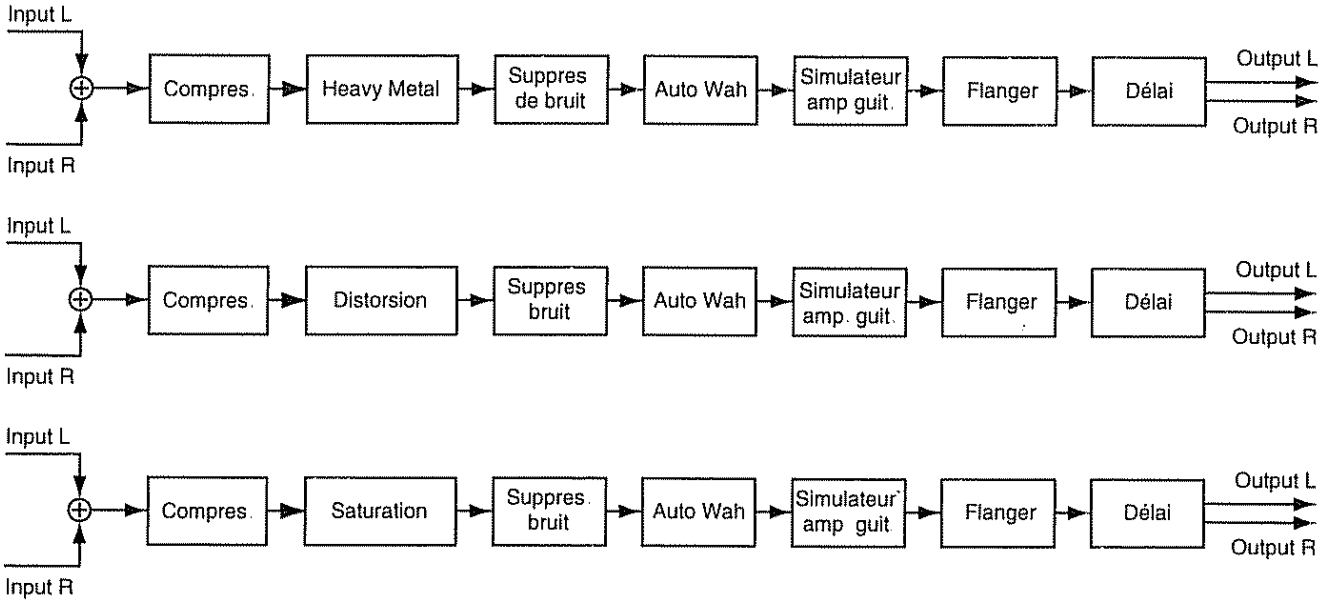
NOTE

La position dans l'espace est fixe, l'azimut et l'élévation ne peuvent pas être modifiés.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
CRS (Chorus RSS) : Positionnement tri-dimensionnel des sons de Chorus.		
Rate (Vitesse de modulation)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la vitesse de modulation.
Depth (Profondeur du Chorus)	0–100	Réglage de la profondeur de modulation.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du niveau du Chorus RSS.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

GuitarMulti 1–3

Multi-effets guitare particulièrement adapté au Rock. Les multi-effets 1 à 3 diffèrent par leur taux de distorsion. GuitarMulti 1 offre la distorsion la plus importante et Guitar-Multi 3 la plus faible.



Utilisation des multi-effets guitare 1 à 3

La configuration est la même pour les trois multi-effets, exception faite du deuxième effet ("Heavy Metal", distorsion et saturation). Sélectionnez GuitarMulti 1 pour une distorsion très importante, et Guitar Multi 3 pour une distorsion plus douce.

Ajout d'effet Wah en modifiant le niveau d'entrée

L'Auto-Wah ajoute un effet de pédale Wah Wah automatique obtenu par variation cyclique des fréquences d'un filtre (paramètre Rate). Vous pouvez créer un effet Wah en faisant varier le volume du signal d'entrée. Vous pouvez ainsi appliquer un effet répondant aux pics du signal de guitare : Réglez la sensibilité aux changements de niveaux à l'aide du paramètre Sense. Sélectionnez une valeur élevée pour un effet plus subtil. Décidez ensuite dans quel sens le filtre doit être déplacé à l'aide du paramètre Polarity (Pol).

Sélection de l'amplificateur de guitare

Le paramètre Mode vous permet de choisir un type d'amplificateur de guitare.

Small :	Petit amplificateur
Built In :	Amplificateur Combo
2 Stack :	Amplificateur deux corps
3 Stack :	Amplificateur trois corps

Compresseurs utilisés pour les multi-effets guitare 1 à 3

Les compresseurs utilisés pour les Multi-effets-guitare 1 à 3 sont conçus spécialement pour le jeu de la guitare. Les compresseurs guitare du VSR-880 harmonisent les niveaux en atténuant les niveaux des passages forts et en augmentant les niveaux sur les passages plus faibles ; là où les compresseurs classiques se contentent d'atténuer les signaux dont le niveau est trop élevé.

→ Voir au dos..

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
CMP (Compresseur) : Compression de l'intégralité des signaux de sortie lorsque le niveau d'entrée excède la valeur indiquée.		
Comp (Commutateur)	On, Off	Activation/désactivation du compresseur.
Attack (Attaque)	0–100	Réglage de l'attaque.
Level (Niveau)	0–100	Réglage du volume du compresseur.
Sustain (Maintien)	0–100	Réglage de la durée pendant laquelle les signaux faibles restent rehaussés à un niveau constant.
Tone (Sonorité)	-50–50	Réglage de la couleur du son.
MTL (Heavy Metal) / DST (Distorsion) / ODV (Saturation) : Application de distorsion au son.		
(Commutateur)	On, Off	Active/désactive les effets "Metal", "distorsion" ou "saturation".
Gain (Gain)	0–100	Réglage du gain de la distorsion.
Level (Niveau)	0–100	Détermine le niveau des signaux distordus.
HiGain (Gain aigus)	-100–100	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus (disponible uniquement avec l'effet "Metal").
MidGain (Gain médiums)	-100–100	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums (disponible uniquement avec l'effet "Metal").
LowGain (Gain graves)	-100–100	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves (disponible uniquement avec l'effet "Metal").
Tone (Sonorité)	0–100	Réglage de la couleur du son (disponible uniquement avec les effets de distorsion et de saturation).
NS (Suppreseur de bruit) : Coupe le bruit de fond.		
NoiseSup (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de bruit.
Thresh (Seuil)	0–100	Détermine le niveau de coupure.
Release (Rétablissement)	0–100	Détermine la durée nécessaire pour que le niveau du signal passe à 0 lorsque le bruit commence à être supprimé.
WAH (Auto Wah) : Application d'un effet Wah.		
Wah (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'auto Wah.
Mode (Mode)	LPF, BPF	Lorsque vous sélectionnez "BPF", l'effet est appliqué sur une petite bande de fréquences, sélectionnez "LPF" pour appliquer l'effet sur une bande de fréquences plus large.
Pol (Polarité)	Up, Down	Sélectionnez "Up" pour déplacer le filtre sur des fréquences plus aiguës et "Down" pour le déplacer sur des fréquences plus graves.
Freq (Fréquence)	0–100	Réglage de la fréquence à laquelle la Wah est déclenché.
Level (Niveau)	0–100	Réglage du volume du signal traité par la Wah.
Peak	0–100	Définit l'ampleur de la zone située de part et d'autre de la fréquence de référence et sur laquelle la Wha est appliquée.
Sens (Sensibilité)	0–100	Normalement "0". Réglage du niveau de sensibilité de l'effet en fonction des variations de niveaux du signal d'entrée.
Rate (Fréquence)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la fréquence du LFO (vitesse du cycle) de l'effet Wha.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de modulation de l'effet Wha.
AMP (Simulateur d'ampli guitare)		
G.AmpSim (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le simulateur d'amplificateur guitare.
Mode (Mode)	Voir en page précédente.	Type d'amplificateur guitare.

FLG (Flanger) : Son d'avion à réaction en phase d'attérrissage ou de décollage.

Flanger (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Flanger.
Rate (Fréquence)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la fréquence de modulation du Flanger.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de modulation du Flanger.
Manual	0–100	Réglage de la fréquence centrale de l'effet.
Reso (Résonance)	0–100	Réglage de l'intensité de l'effet de Flanger.

DLY(Délai) : Ajout d'un son avec retard sur le signal direct afin de donner davantage de profondeur au son ou pour créer des effets spéciaux.

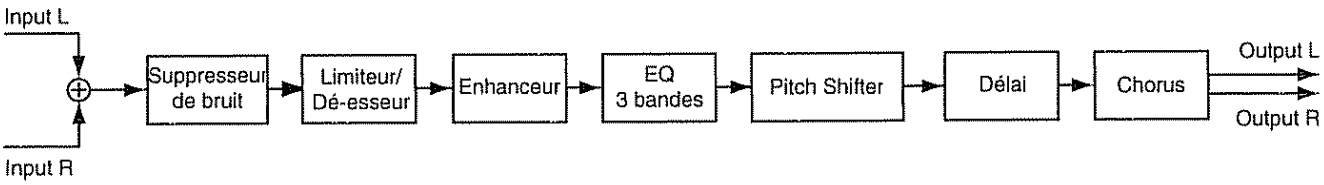
Delay (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le délai.
Time (Temps de retard)	0–1000 ms	Réglage de l'intervalle séparant le signal direct et les échos. *1
Shft (Décalage)	L1000–0–R1000 ms	Décalage entre les retards gauche et droit.
FBTim (Temps de réinjection du délai)	0–1000 ms	Réglage du cycle de répétition de la réinjection.
FBLevel (Niveau de réinjection)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du délai à l'entrée du délai.
EFLevel (Niveau effet)	-100–100	Réglage du niveau des échos.
DiLevel (Niveau signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

NOTE

*1 : La somme des valeurs Delay Time et Delay Shift ne doit pas dépasser la plage de réglage du paramètre Delay Time. Exemple : si le paramètre Delay Time est réglé sur 800 ms, la plage de réglage du paramètre Delay Shift est comprise entre L200 et R200 ms.

Vocal Multi

Algorithme permettant d'appliquer des multi-effets sur les voix.



Suppression de l'écrêtage sur les voix

Le limiteur permet d'atténuer les signaux trop élevés afin de prévenir tout écrêtage. Pour utiliser cet effet, suivez la procédure détaillée ci-dessous :

Mode (Mode) : Limiteur
Limiter Threshold (Seuil) : Réglage du niveau à partir duquel l'écrêtage commence à être supprimé.
Limiter Release : Réglage du temps que met le limiteur à cesser le traitement une fois que le signal d'entrée redescend en dessous du seuil.
Limiter Level (Niveau) : Réglage du niveau du signal après traitement par le limiteur.

Suppression des sibilantes.

Le dé-esseur permet de supprimer les sibilantes des voix afin d'obtenir un son plus doux. Pour utiliser cet effet, suivez la procédure détaillée ci-dessous :

Mode (Mode) : Dé-esseur
De-esser Sense (Sensibilité) : Réglage de la sensibilité du dé-esseur.
De-esser Frequency (Fréquence) : Réglage de la fréquence au niveau de laquelle le dé-esseur est activé.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
NS (Suppresseur de bruit) : Mute du bruit.		
NoiseSup (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de bruit.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau de seuil à partir duquel le son est coupé.
Release (Rétablissement)	0–100	Réglage du temps que met le signal à être ramené à 0 lorsque le suppresseur de bruit est activé.
LD (Limiteur/Dé-esseur) : Suppression des signaux élevés afin de contrôler l'écrêtage/ Suppression des sibilantes.		
LMT/DES (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le limiteur/dé-esseur.
Mode (Mode)	Limiteur, dé-esseur	Sélection du limiteur ou du dé-esseur.
Thresh (Seuil du limiteur)	0–100	Réglage du seuil à partir duquel le limteur est activé.
Release (Rétablissement du limiteur)	0–100	Temps que met le limiteur à cesser le traitement une fois que le signal redescend en dessous du seuil.
Level (Niveau du limiteur)	0–100	Réglage du volume du limiteur.
ENH (Enhanceur) : Accentue le signal et fait ressortir le signal du mixage.		
Enhancer (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'Enhanceur.
Sens (Sensibilité)	0–100	Détermine le taux d'action de l'Enhanceur.
Freq (Fréquence)	1,0–10,0 kHz	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle l'Enhanceur est activé.
Mix Lev (Mixage direct/effet)	0–100	Dosage entre le signal direct et l'effet d'Enhanceur.
Level (Niveau)	0–100	Réglage du niveau du signal de l'Enhanceur.

EQ (Égaliseur)

EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche)
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence de centrale de l'égaliseur graves.
Low Q (Q graves)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale affectée par le réglage de gain.1 *1
Mid G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médiums.
Mid Q (Q médiums)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale affectée par le réglage de gain.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigus)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi Q (Q aigus)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale affectée par le réglage de gain.1 *1
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Détermine le niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

PS (Pitch Shifter) : Transposition.

P.Shifter (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Pitch Shifter.
C.Pitch (Transposition 1/2 ton)	-12–12	Transposition par pas d'un 1/2 ton.
F.Pitch (Transposition fine)	-100–100	Transposition par pas de un centième.
EFLevel (Niveau signal transposé)	-100–100	Réglage du niveau du signal traité par le Pitch Shifter.
DiLevel (Signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

DLY(Délai) : Ajout d'un son avec retard sur le signal direct afin de donner davantage de profondeur au son ou pour créer des effets spéciaux.

Delay (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le délai.
Time (Temps de retard)	0–1000 ms	Réglage de l'intervalle séparant le signal direct et les réceptions des échos.
FBLevel (Niveau de réinjection)	-100–100	Réglage du taux de réinjection du délai
EFLevel (Niveau effet)	-100–100	Réglage du niveau des répétitions.
DiLevel (Niveau signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

CHO (Chorus) : Donne de l'ampleur au son.

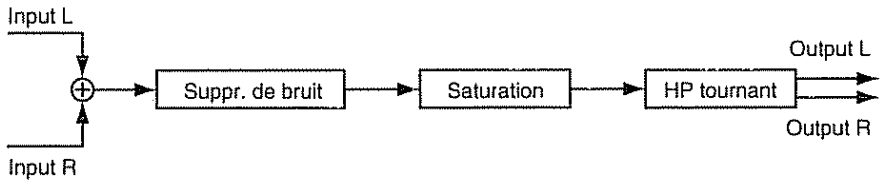
Chorus (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Chorus.
Rate (Fréquence)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la fréquence de modulation du Chorus.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de modulation du Chorus.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du volume du signal traité.
DiLevel (Niveau signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.
PreDLY (Pré-délai)	0–50 ms	Réglage de l'intervalle entre le signal direct et le signal traité.

NOTE

*1: Si les paramètres Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

Haut-parleur tournant

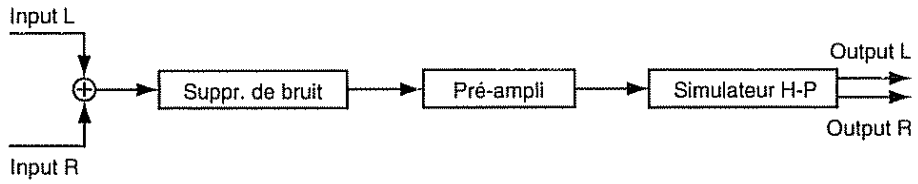
Simule l'effet produit par un haut-parleur tournant. Les graves et les aigus peut être gérés séparément, afin de créer une modélisation plus réaliste. Cet effet est particulièrement adapté aux sons d'orgue.



Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
NS (Suppresseur de bruit) : Coupure du bruit.		
NoiseSup (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de bruit.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau à partir duquel la coupure est appliquée.
Release (Rétablissement)	0–100	Réglage du temps que met le signal à revenir à 0 lorsque le suppresseur de bruit est activé.
ODV (Saturation) : Ajout de distorsion au son.		
OvDrive (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'effet de saturation.
Gain (Gain)	0–100	Réglage du taux de distorsion.
Level (Niveau)	0–100	Réglage du niveau du signal traité par l'effet de saturation.
ROT (Haut-parleur tournant) : Simulateur de haut-parleur tournant.		
LRate (Fréquence de rotation graves)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la vitesse de rotation des graves.
HRate (Fréquence de rotation aigus)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la vitesse de rotation des aigus.

GuitarAmpSim (Simulateur d'amplificateur guitare)

Simulation d'amplificateur guitare.



Pré-amplificateur

Simule la section pré-amplificatrice d'un ampli guitare. Les 14 types de pré-amplificateurs pouvant être simulés sont indiqués ci-dessous : Sélectionnez le type de pré-amplificateur à l'aide du paramètre "Pre-Amplifier Type".

JC-120 :	Le son du JC-120 Roland.
Clean Twin :	Son classique d'un Combo à lampes de type Twin.
Match Drive :	Son d'un modèle récent d'ampli à lampes très utilisé en Blues, en Rock et en Fusion
BG Lead :	Son d'un ampli à lampes caractéristique de la fin des années 70 et des années 80.
MS1959<I> :	Son d'un ampli à lampes de type Stack, incontournable dans le Hard Rock anglais des années 70, avec connexion sur l'entrée I.
MS1959<II> :	Modèle identique au MS1959 <I>, mais avec connexion sur l'entrée II.
MS1959<I+II> :	Modèle identique au MS1959 <I>, mais avec connexion en parallèle des entrées I et II.
SLDN Lead :	Son d'un ampli à lampes polyvalent.
Metal 5150 :	Son d'un grand ampli à lampes adapté au Heavy Metal.
Metal Lead :	Son Metal avec des médiums marqués.
OD-1 :	Son de la pédale BOSS OD-1.
OD-2Turbo :	Son de la pédale BOSS OD-2 avec Turbo activé.
Distortion :	Son de distorsion.
Fuzz :	Son brouillé.

* *Avec les pré-amplis JC-120, Clean Twin ou BG Lead, activez la fonction Bright (brillant) pour un son clair et brillant.*

Modélisation de haut-parleur

Simulation de haut parleur. Les 12 types d'enceintes pouvant être simulées sont indiqués ci-dessous : Sélectionnez une enceinte à l'aide du paramètre Speaker Type :

Type	Enceinte	Haut-parleur (Taille (pouces), nombre d'unités)	Microphone
Small	Petite enceinte ouverte à l'arrière	10	Microphone dynamique
Middle	Enceinte ouverte à l'arrière	12 x 1	Microphone dynamique
JC-120	Enceinte ouverte à l'arrière	12 x 2	Microphone dynamique
Built In 1	Enceinte ouverte à l'arrière	12 x 2	Microphone dynamique
Built In 2	Enceinte ouverte à l'arrière	12 x 2	Microphone à condensateur
Built In 3	Enceinte ouverte à l'arrière	12 x 2	Microphone à condensateur
Built In 4	Enceinte ouverte à l'arrière	12 x 2	Microphone à condensateur
BG Stack 1	Enceinte scellée	12 x 2	Microphone à condensateur
BG Stack 2	Grande enceinte close	12 x 2	Microphone à condensateur
MS Stack 1	Grande enceinte close	12 x 4	Microphone à condensateur
MS Stack 2	Grande enceinte close	12 x 4	Microphone à condensateur
Metal Stack	Grande enceinte 2 corps	12 x 4	Microphone à condensateur

Combinaisons conseillées du pré-amplificateur et du haut parleur

Type de pré-ampli	Type de haut-parleur
BG Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Middle
MS1959II	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
MS1959I+II	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
SLDN Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
Metal 5150	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
Metal Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
OD-2 Turbo	Built In1 - 4
Distortion	Built In1 - 4
Fuzz	Built In 1 - 4

→ Voir au dos...

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
NS (Suppresseur de bruit)		
NoiseSup (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de bruit.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau à partir duquel le suppresseur de bruit coupe le signal de sortie.
Release (Rétablissement)	0–100	Détermine le temps entre le moment où le suppresseur de bruit se déclenche et celui où le volume atteint 0.
AMP (Pré-amplificateur) : Simule la section pré-amplificatrice d'un amplificateur guitare.		
PreAmp (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le compresseur.
AMP (Type de pré-amplificateur)	Voir en page précédente.	Détermine le type d'amplificateur guitare.
Volume (Volume)	0–100	Réglage du volume et du niveau de distorsion du l'amplificateur.
Master (Master)	0–100	Réglage du niveau général du pré-amplificateur.
Gain (Gain)	Low, Middle, High	Réglage du niveau de distorsion du pré-amplificateur.
Bass (Graves)	0–100	Réglage des graves.
Middle (Médiums)	0–100	Réglage des médiums. *2
Treble (Aigus)	0–100	Réglage des aigus.
Presence (Présence)	0–100 (-100–0)	Réglage de la tonalité sur les très hautes fréquences. *3
Bright (Brillant)	On, Off	Activez cette fonction pour un signal plus clair et brillant. *1
SP : Modélisation de haut-parleur.		
Speaker (Commutateur)	On, Off	Active/désactive la modélisation de haut-parleur.
SP (Type de haut-parleur)	Voir en page précédente.	Sélection du type de haut-parleur.
Mic Setting (Réglage micro)	1, 2, 3	Positionnement du micro qui enregistre le son du haut-parleur Trois positions possibles, avec un micro placé de plus en plus loin selon l'ordre 1,2,3.
Mic Level (Niveau micro)	0–100	Réglage du volume du micro.
DiLevel (Niveau direct)	0–100	Réglage du niveau du signal direct.

NOTE

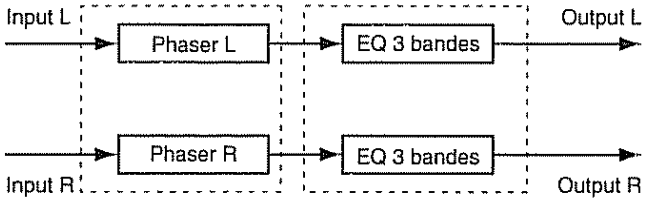
*1 : Disponible uniquement avec les pré-amplificateurs JC-120, Clean Twin ou BG.

*2 : Non disponible avec le pré-amplificateur Match Drive.

*3 : La plage de réglage avec le pré-amplificateur Match Drive est comprise entre -100 et 0

St Phaser (Phaser stéréo)

Un Phaser ajoute un son déphasé au son direct, produisant une modulation qui donne de l'amplitude et de la profondeur au signal.



Phaser et Flanger

Les effets produits par le Phaser et le Flanger sont pratiquement identiques. Ils induisent tous les deux des déphasages, qui donnent de l'amplitude et de la profondeur au signal. En d'autres termes, ils créent un genre d'effet de Chorus accentué. Le Phaser applique un effet rappelant des bruits de bulles ; quant au Flanger, il fonctionne pratiquement comme le Chorus, en ajoutant au son un effet d'avion à réaction au décollage ou à l'atterrissage.

PHS (Phaser) : Applique un son déphasé sur signal direct, donnant un son plus enveloppant.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
Phaser (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Phaser.
Mode (Mode)	4, 8, 12, 16	Réglage du nombre d'étages de déphasage (p. 211).
Rate (Fréquence)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la fréquence de modulation du Phaser.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de la modulation.
Pol (Polarité)	Sync, Inv	Réglage des phases de modulation gauche et droite. *3
Manual	0–100	Réglage manuel de la fréquence centrale pour l'application de la modulation.
Reso (Résonance)	0–100	Intensité des composantes spectrales définies par le paramètre Manual. *1
CrossFB (Niveau de réinjection croisée)	0–100	Réglage du taux de réinjection du signal déphasé sur le canal opposé à celui utilisé en entrée. *2
EFLevel (Niveau de l'effet).	-100–100	Réglage du niveau du signal du Phaser.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

→ Voir au dos..

EQ (Égaliseur)

EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q graves)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale qui est affectée par le réglage de gain.1 *4
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médiums)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médiums.
Mid.Q (Q médiums)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale qui est affectée par le réglage de gain.
Hi Type (Type égaliseur aigus)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur médium (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigus)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi.Q (Q aigus)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale qui est affectée par le réglage de gain.1 *4
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

NOTE

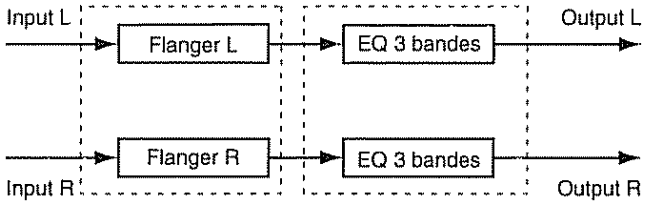
*1: Une valeur excessive du paramètre "Reso" peut être source d'oscillation.

*2: Une valeur excessive du paramètre "Cross-Feedback" peut être source d'oscillation

*3: Lorsque vous utilisez une source mono, utilisez la fonction "Inv" pour élargir le signal. Utilisez la fonction "Sync" lorsque le signal est stéréo.

*4: Si les paramètres Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

St Flnger (Flanger stéréo)



FLG (Flanger) : Effet d'avion au décollage/à l'attérrissage.

Flanger (Commutateur)	On, Off	Activation/désactivation du Flanger.
Rate (Fréquence)	0,1–10,0 Hz	Fixe la fréquence de modulation du Flanger.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de la modulation.
Pol (Polarité)	Sync, Inv	Réglage de déphasage des étages de modulation gauche et droite.*3
Manual	0–100	Réglage de la fréquence centrale de l'effet.
Reso (Résonance)	0–100	Intensité des composantes spectrales définies par le paramètre Manual. *1
CrossFB (Niveau de réinjection croisée)	0–100	Réglage du taux de réinjection du signal. *2
EFLevel (Niveau de l'effet).	-100–100	Réglage du volume du Flanger.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

EQ (Égaliseur)

EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type de l'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence de l'égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q graves)	0,3–10,0	Largeur de bande autour de la fréquence centrale. 1*4
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'atténuation/accentuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médiums)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid.Q (Q médiums)	0,3–10,0	Largeur de bande autour de la fréquence centrale.
Hi Type (type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence de l'égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi.Q (Q aigus)	0,3–10,0	Largeur de bande autour de la fréquence centrale. 1*4
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

NOTE

*1: Une valeur excessive du paramètre "Reso" peut être source d'oscillation.

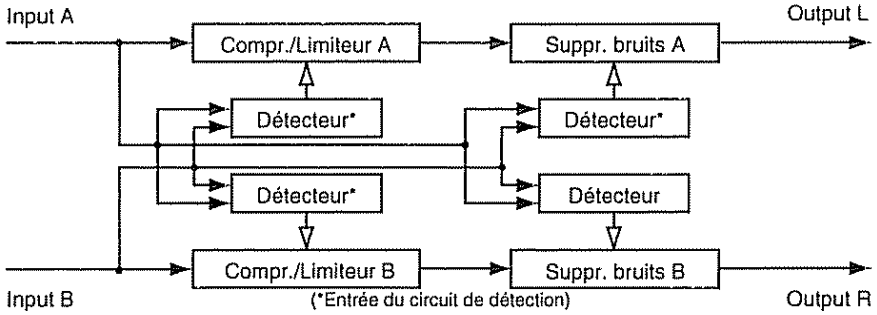
*2: Une valeur excessive du paramètre "Cross-Feedback" peut être source d'oscillation.

*3: Lorsque vous utilisez une source mono, utilisez la fonction "Inv" pour élargir le signal. Utilisez la fonction "Sync" lorsque le signal est stéréo.

*4: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv", les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

Dual Comp/Lim (Double Compresseur/Limiteur)

Le compresseur est un traitement qui atténue automatiquement les signaux dont le niveau est élevé. Le limiteur empêche le signal de dépasser un niveau de seuil. Ces deux effets sont utilisés pour contrôler la dynamique du signal ou sont utilisés pour contrôler la dynamique du signal ou éviter toute distorsion.



NOTE

Le signal de l'entrée A est dirigé vers le canal gauche de l'effet. Insérez et connectez par conséquent le canal gauche de l'effet sur la voie du signal de l'entrée A. De même, le signal de l'entrée B est dirigé vers le canal droit de l'effet ; insérez et connectez par conséquent le canal droit sur la voie du signal de l'entrée B.

Différences entre compresseur et limiteur

Les comportements d'un compresseur et d'un limiteur sont relativement similaires. Tous deux compressent la totalité des signaux de sortie si les signaux d'entrée dépassent un certain niveau (seuil).
Le compresseur réduit automatiquement et progressivement l'amplitude du signal afin d'éviter la saturation. Le limiteur atténue instantanément les crêtes du signal d'entrée.

Utilisation comme limiteur

Threshold Level (Seuil) : Relativement élevé
Ratio (Taux) : 100:1
Attack Time (Attaque) : Relativement court
Release Time (Rétablissement) : Relativement court

Utilisation comme compresseur

Threshold Level (Seuil) : Niveau permettant d'éviter la distorsion des signaux de sortie.
Ratio (Taux) : 1.5:1, 2:1, 4:1
Attack Time (Attque) : Réglé en fonction du type de son.
Release Time (Rétablissement) : Réglé en fonction du type de son.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction

CLA, CLB

(Compresseur) : **Compresse la totalité des signaux de sortie lorsque le niveau d'entrée dépasse la valeur fixée.**

(Limiteur) : **Limite le niveau de la section dans laquelle le niveau d'entrée a dépassé la valeur fixée.**

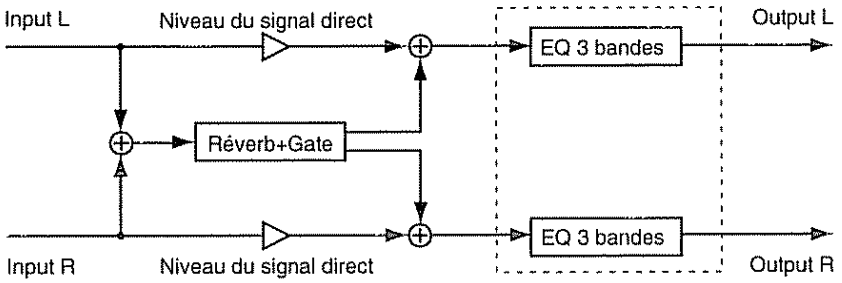
Comp/Lmt (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le compresseur/limiteur.
Detect (Entrée du circuit de détection)	A, B, Link	Sélection de l'entrée (Input A/Input B) pour le contrôle du compresseur/limiteur. Sélectionnez "Link" pour un contrôle automatique par le signal d'entrée.
Level (Niveau de sortie)	-60–12 dB	Réglage du niveau du signal du compresseur/limiteur.
Thrsh (Seuil)	-60 - 0 dB	Réglage du niveau du seuil à partir duquel la compression est déclenchée.
Attack (Attaque)	0–100	Réglage du temps mis par le compresseur pour se déclencher une fois le niveau du seuil franchi.
Release (Temps de rétablissement)	0–100	Réglage du temps mis par le compresseur pour cesser le traitement une fois le signal passé en dessous du seuil.
Ratio (Ratio)	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Réglage du taux de compression appliqué lorsque l'effet est activé.

NS (Suppresseur de bruit) : Coupe la sortie en absence de signal en entrée

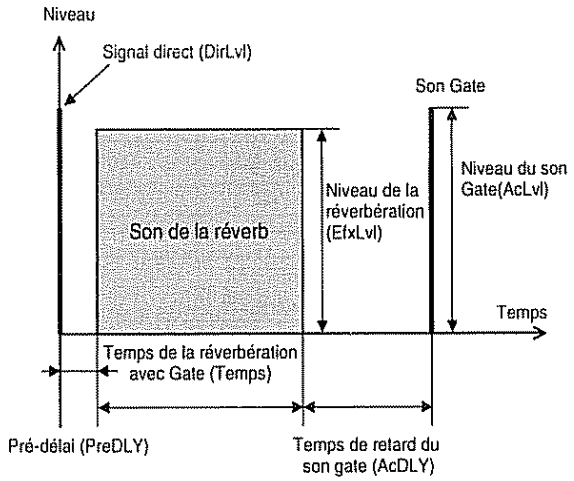
NoiseSup (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de bruit.
Detect (Entrée du circuit de détection)	A, B, Link	Sélection de l'entrée (Input A/Input B) pour le contrôle du suppresseur de bruit. Sélectionnez "Link" pour un contrôle automatique par le signal d'entrée.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau à partir duquel le signal est coupé.
Release (Rétablissement)	0–100	Réglage du temps entre l'activation du suppresseur et le moment où le niveau du signal atteint 0.

Gate Reverb (Réverbération avec Noise Gate)

Algorithme grâce auquel le signal de la réverbération peut être automatiquement coupé sur son déclin. Le mode de réverbération inversée peut être utilisé avec les sons de batterie accentués afin de créer des sons s'apparentant à ceux d'une lecture inversée.



Gate Reverb



Applications de la réverbération

Vous pouvez sélectionner la façon dont les sons de réverbération sont appliqués à l'aide du paramètre Gate Mode (Mode).

Normal :	Réverbération Gate classique
L->R :	Le son de la réverbération Gate se déplace de gauche à droite.
R->L :	Le son de la réverbération Gate se déplace de droite à gauche.
Reverse1 :	Réverbération Gate inversée (effet de réverbération inversée)

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction

GRV (Réverbération Gate) : Mute du signal de réverbération inversée.

GtReverb (Commutateur)	On, Off	Active/désactive la réverbération Gate.
Time (Temps de réverbération)	10–400 ms	Réglage du temps pendant lequel la réverbération est audible jusqu'à la coupure totale.
PreDLY (Pré-délai)	0–300 ms	Temps que met la réverbération à apparaître après le signal direct.
Mode (Mode)	Voir en page précédente.	Réglage de la façon dont la réverbération est appliquée.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du volume du son de la réverbération Gate.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.
Thick (Ampleur)	0–100	Réglage de l'ampleur du son de la réverbération.
Density (Densité)	0–100	Réglage de la densité du son de réverbération.
AcDLY (Temps de retard du son Gate)	0–200 ms	Temps séparant l'application de la coupure sur la réverbération et l'apparition du son Gate.
AcLevel (Niveau du son Gate)	0–100	Réglage du niveau du son Gate.
AcPan (Panoramique du son Gate)	L63–R63	Réglage du panoramique du son Gate.

EQ (Égaliseur)

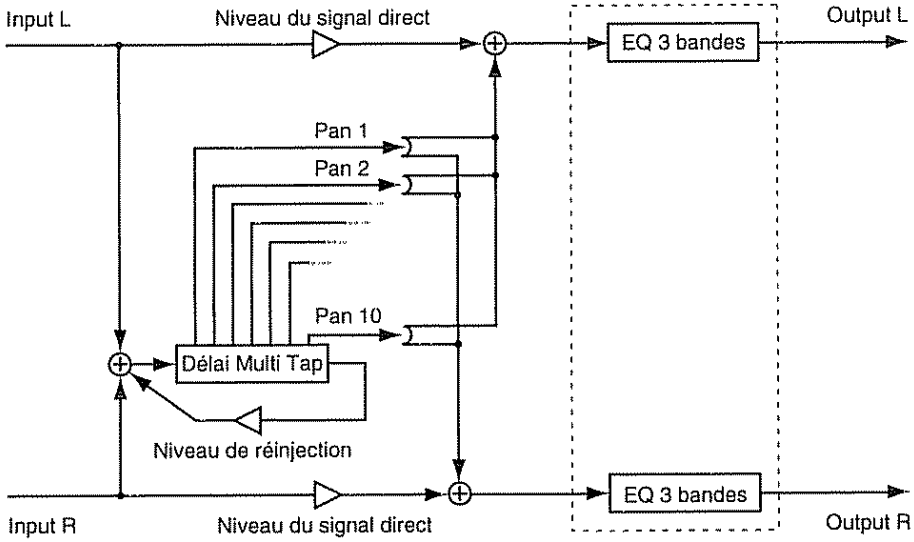
EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q graves)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale .1 *1
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid.Q (Q médiums)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
Hi Type (Type d'églaiseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type de l'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigu)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi.Q (Q aigus)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale. *1
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

NOTE

*1: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles

MultiTapDly (Délai Multi-Tap)

Algorithme de délai pouvant appliquer jusqu'à 10 répétitions dont les temps de retard peuvent être réglés séparément.



Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
MTD (Délai Multi-Tap) :	**Application de 10 répétitions indépendantes.**	
Tim 1 - Tim 10 (Temps de retard 1 - 10)	0–1200 ms	Réglage du retard de chacun des 10 délais.
Level 1 - Level 10 (niveau des délais 1 - 10)	0–100	Réglage du volume des effets de délais 1–10.
Pan 1 - Pan 10 (Pan 1 - 10)	L63–R63	Réglage du panoramique des effets de délais 1–10.
FB Tim (Temps de réinjection des délais)	0–1200 ms	Réglage de l'intervalle entre les délais (pour la réinjection).
FB Level (Niveau de réinjection)	-100–100	Réglage du niveau des échos réinjectés dans le délai.
EFLevel (Niveau de l'effet)	-100–100	Réglage du volume des répétitions.
DiLevel (Niveau du signal direct)	-100–100	Réglage du niveau du signal direct.

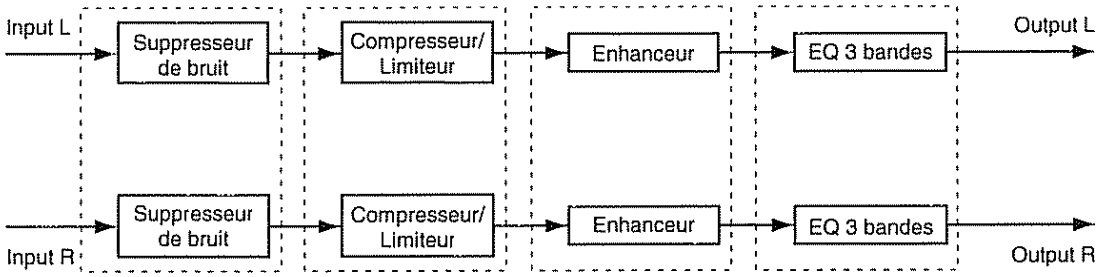
EQ (Equalizer)

EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q graves)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale. *1
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid.Q (Q médiums)	0.3–10.0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type de l'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1.4–20.0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi.Q (Q aigus)	0.3–10.0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.1 *1
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau après traitement par l'égaliseur.

NOTE

*1: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne ne sont pas disponibles.

Stereo Multi



Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
NS (Noise Suppresor) : Suppresseur de bruit de fond.		
NoiseSup (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de bruit.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau à partir duquel la coupure est appliquée.
Release (Rétablissement)	0–100	Réglage du temps entre le moment où le suppresseur de bruit se déclenche et celui ou le niveau atteint 0.
CL (Compressor/Limiter) : Compresse la totalité du signal d'entrée lorsque le niveau dépasse le seuil fixé.		
Comp/Lim (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le compresseur.
Thrsh (Niveau du seuil)	-60–0 dB	Réglage du niveau de seuil auquel le compresseur est activé.
Attack (Temps d'attaque)	0–100	Réglage du temps entre le moment où le signal dépasse le seuil et celui où l'effet est appliqué.
Release (Temps de rétablissement)	0–100	Réglage du temps entre le moment où le signal passe en dessous du seuil et celui où l'effet cesse d'être appliqué.
Ratio (Taux)	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Réglage du taux de compression appliqué au signal lorsque celui-ci dépasse le seuil.
ENH (Enhanceur) : Accentue et fait ressortir le son.		
Enhancer (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'Enhanceur.
Sens (Sensibilité)	0–100	Réglage de l'intensité de l'effet appliqué par l'Enhanceur.
Freq (Fréquence)	1,0–10,0 kHz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle l'Enhanceur est activé.
MixLvl (Niveau de mixage)	0–100	Réglage du mixage du signal de l'Enhanceur avec le signal direct.
Level (Niveau)	0–100	Réglage du niveau du signal de l'Enhanceur.

EQ (Égaliseur)

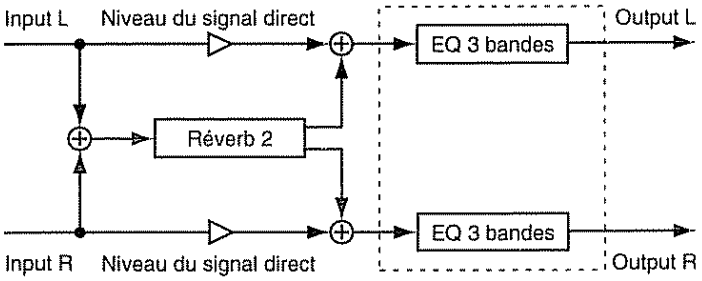
EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low Q (Q graves)	0,3–10,0	Détermine la largeur de bande autour de la fréquence centrale.1 *1
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid.Q (Q médiums)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type de l'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi Q (Q aigus)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.1 *1
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

NOTE

*1: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles

Reverb 2

Cette réverbération Gate peut être utilisée par les fonctions "Gate" et "Ducking" En mode Gate, l'effet est appliqué lorsque le signal dépasse un certain niveau (seuil), alors qu'en mode "Ducking", le Gate se déclenche lorsque le niveau atteint ou passe en dessous du seuil. Vous pouvez ainsi utiliser deux réverbérations (FX1 et FX2) avec des réglages différents ou en combinaison avec une réverbération précédente.



Types de réverbérations

Vous disposez de 5 types de réverbérations, sélectionnables à l'aide du paramètre Reverb Type.

Room1 :	Réverbération d'une pièce ordinaire.
Room2 :	Réverbération d'une pièce, plus douce que celle de Room1.
Hall1 :	Réverbération d'une salle ordinaire.
Hall2 :	Réberbération d'une salle, plus douce que celle de Hall1.
Plate :	Réverbération à plaque.

Sélection du type de Gate

Les sons de la réverbération apportent des effets différents selon le type d'opération sélectionné. Sélectionnez le Type du gate à l'aide du paramètre Gate Mode.

Gate :	Le Gate se déclenche lorsque le niveau du signal direct dépasse le niveau du seuil (Thres). Le Noise Gate se ferme lorsque le volume passe en dessous du niveau du seuil.
Duckn :	Fonctionnement inverse à celui du mode "Gate". Le Gate se désactive lorsque le niveau du signal direct dépasse le niveau du seuil. Le Gate se déclenche lorsque le niveau atteint ou passe en deçà de la valeur de seuil.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction

REV 2 (Reverb 2): Réverbération Gate à deux modes de fonctionnement

Reverb (Commutateur)	On, Off	Active/désactive la réverbération.
Type (Type de réverbération)	Voir en page précédente.	Détermine le type de réverbération.
Time (Temps de réverbération)	0,1–10,0 sec.	Réglage de la longueur (durée) du son de la réverbération.
PreDLY (Pré-délai)	0–200 ms	Réglage de l'intervalle entre le signal direct et la réverbération.
Density (Densité)	0–100	Réglage de la densité du son de la réverbération.
HPF (Filtre passe-haut)	Thru, 20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence du filtre passe-haut. Sélectionnez "Thru" pour désactiver le filtre passe-haut.
LPF (Filtre passe-bas)	1,0–20,0 kHz, Thru	Réglage de la fréquence du filtre passe-bas. Sélectionnez "Thru" pour désactiver le filtre passe-bas.
EFLevel (Niveau de l'effet)	0–100	Réglage du volume de la réverbération.
DiLevel (Niveau du signal direct)	0–100	Réglage du niveau du signal direct.
Gate (Gate)	On, Off	Active/désactive le Noise Gate.
Mode (Mode)	Gate, Duckn	Détermine le mode de fonctionnement du Noise Gate.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau de référence du Noise Gate.
Attack (Attaque)	1–100	Réglage du temps entre le moment où le signal passe au-dessus du seuil et celui où le Noise Gate est complètement ouvert.
Release (Rétablissement)	1–100	Réglage du temps entre la fin du maintien et le moment où le signal est complètetment coupé.
Gate Hold Time (Temps de maintien)	1–100	Réglage du temps entre le moment où le signal d'entrée passe en dessous du seuil et celui où le rétablissement commence.

EQ (Égaliseur)

EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low.Q (Q graves)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.1 *1
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid Q (Q médiums)	0 3–10 0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type de l'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi Q (Q aigus)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.1 *1
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

NOTE

*1: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv", les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

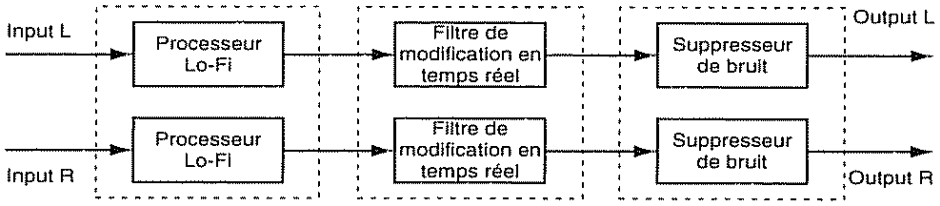
Space Chorus

Simule l'effet du Chorus du SDD-320 Roland. L'effet peut être modifié grâce à différentes combinaisons des boutons 1 à 4

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
SCH (Space Chorus) :	**Applique un effet de Chorus simulant le SDD-320.**	
SpaceCho (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Space Chorus.
InMod (Mode d'entrée)	Mono, Stereo	Précisez si le signal d'entrée est stréréo ou mono.
Mode (Space Mode)	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Détermine le style de variations apportées par le Chorus.
MixBal (Balance)	0–100	Réglage de l'équilibre entre le signal du Chorus et le signal direct.

Lo-Fi Process (Processeur Lo-Fi)

Cet algorithme vous permet de dégrader la qualité du signal en diminuant la fréquence d'échantillonnage et/ou en diminuant la résolution



Création de sons à faible résolution

Suivez les étapes décrites ci-dessous si vous souhaitez créer des sons à faible résolution, indispensables pour la Dance, le Hip Hop et pour les DJ.

Processeur Lo-fi

- Désactivez les filtres Pre et Post. Cette opération accentue la distorsion.
- Réglez les paramètres Rate et Bit sur des valeurs peu élevées. Notez qu'une valeur trop faible affectée au paramètre Bit (résolution) peut générer un bruit important, même avec la fonction Silent. Si vous êtes confronté à ce genre de problème, rehaussez le seuil du suppresseur de bruit.

Filtre en temps réel

- Accentuez la résonnance afin d'ajouter un mouvement d'ondulation. Notez qu'une résonnance trop importante peut entraîner une oscillation.

LFP (Processeur Lo-Fi) : Création de sons à faible résolution.

LoFiPros (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le processeur Lo-Fi.
PreFilt (Commutateur filtre pré-traitement)	On, Off	Active/désactive le filtre censé réduire la distorsion.
Rate (Fréquence)	Off, 1/2 - 1/32	Réglage de la fréquence d'échantillonnage. Sélectionnez "Off" si vous ne souhaitez pas modifier l'échantillonnage.
Bit (Bit)	Off, 15 bits - 1 bit	Réglage du nombre de bits des données. Sélectionnez "Off" si vous ne souhaitez pas modifier ce paramètre.
PostFilt (Commutateur filtre Post-traitement)	On, Off	Active/désactive le filtre censé réduire la distorsion numérique générée par ces réglages.
EFLevel (Niveau de l'effet)	0–100	Réglage du volume du signal à faible résolution.
DiLevel (Niveau du signal direct)	0–100	Réglage du niveau du signal direct.

RMF (Filtre en temps réel) : Création d'un son avec ondulation (creates sounds with a twist).

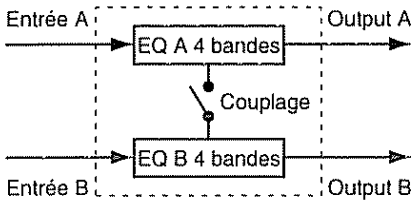
RMF (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le filtre de modulation en temps réel.
Type (Type)	LPF, BPF, HPF	Détermine le type du filtre.
CutOff (Fréquence de coupure)	0–100	Réglage de la fréquence de coupure.
Reso (Résonance)	0–100	Accentue le signal autour de la fréquence de coupure.
Gain (Gain)	0–24 dB	Réglage du volume du filtre de modulation en temps réel.

NS (Suppresseur de bruit) : Coupe la sortie en absence de signal.

Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau d'activation de la coupure.
Release (Rétablissement)	0–100	Réglage du temps entre le moment où le suppresseur de bruit se déclenche et celui ou le niveau atteint 0.

ParametricEQ (Égaliseur paramétrique 4 Bandes)

Égaliseur à fréquence de coupure ou à largeur de bande (Q) variable. Cet égaliseur vous permet d'obtenir des sons particulièrement subtiles.



Suppression des fréquences gênantes

L'égaliseur paramétrique 4 bandes permet de modifier la fréquence ou la largeur de bande (Q) indésirable sur 4 filtres : graves, bas-médiums, hauts-médiums et aigus.
Une utilisation judicieuse de chacun de ces paramètres, vous permet de supprimer les fréquences gênantes et d'atténuer les Larsens de façon plus sélective. Pour repérer les fréquences où ces phénomènes se produisent, augmentez le gain (pour une identification plus facile des variations du son) et modifiez petit à petit la fréquence de coupure. Filtrez ensuite en modifiant la largeur de bande.

Contrôle indépendant des canaux A et B

Le couplage permet d'appliquer simultanément l'égaliseur paramétrique 4 bandes sur le canal B en conservant les réglages du canal A. Désactivez le couplage pour désolidariser les canaux A et B.

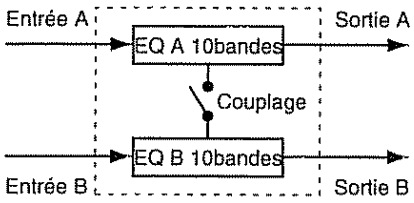
Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
LNK (Couplage) :	**Le canal B suit les réglages du canal A.**	
Link (Commutateur de couplage)	On, Off	Détermine si le canal B doit suivre les réglages du canal A.
EQ A / EQ B (Égaliseur paramétrique 4 bandes) : Égaliseur paramétrique à 4 bandes.		
EQAch, EQBch (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur paramétrique.
InputG (Gain d'entrée)	-60– +12 dB	Réglage du niveau général avant l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
LowG (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
LowF (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
LowQ (Q graves)	0,3–10	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale. *1
LowMidG (Gain bas-médiums)	-12– +12 dB	Accentuation/atténuation des bas-médiums.
LoMidF (Fréquence de l'égaliseur bas-médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur bas-médium.
LoMidQ (Q bas-médiums)	0,3–10	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
HiMidG (Gain hauts-médiums)	-12– +12 dB	Accentutation/atténuation des hauts-médiums.
HiMidF (Fréquence de l'égaliseur haut-médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur haut-médium.
HiMidQ (Q hauts-médiums)	0,3–10	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
HiType (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type de l'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
HiG (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
HiF (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
HiQ (Q aigus)	0.3–10	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale. *1
Level (Niveau de sortie)	-60– +12 dB	Réglage du niveau général après traitement par l'égaliseur.

NOTE

*1: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles

Graphic EQ (Égaliseur graphique 10 bandes)

Cet égaliseur permet un réglage de gain sur chacune des 10 bandes de fréquence. En concert, ce type de correcteur permet d'éviter les accrochages en atténuant la fréquence de résonance spécifique
fig 08-57



Comment éviter le Larsen

Les étapes suivantes vous indiquent comment éviter les phénomènes de Larsen en concert : commencez par repérer la fréquence de Larsen et atténuez le gain sur cette fréquence.

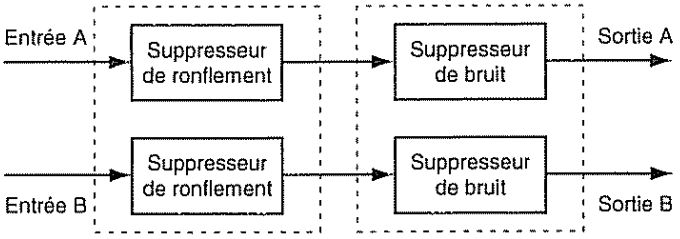
Contrôle indépendant des canaux A et B

Activez le couplage si vous souhaitez appliquer l'égaliseur 10 bandes sur le canal B en utilisant des réglages du canal A.
Pour désolidariser le couplage des canaux A et B, désactivez la fonction.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
LNK (Couplage) : Les réglages du canal B suivent les réglages du canal A.		
Link (Commutateur de couplage)	On, Off	Détermine si les réglages du canal B doivent être identiques à ceux du canal A.
EQA / EQB (Égaliseur graphique 10 bandes) : Simule un égaliseur graphique 10 bandes.		
EQA, EQB (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur paramétrique.
InputG (Gain d'entrée)	-60– +15 dB	Réglage du niveau général avant traitement par l'égaliseur.
31 2 - 16 k (Gain)	-15– +15 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation sur les différentes bandes de fréquences.
Level (Niveau de sortie)	-60– +15 dB	Réglage du niveau général après traitement par l'égaliseur.

Hum Canceler (Suppresseur de ronflement)

Supprime le ronflement



Suppression du ronflement

Le ronflement est un bruit basse fréquence généré par la dispersion dans les circuits audio, d'une partie du courant alternatif résiduel du filtrage des circuits d'alimentation. Réglez le suppresseur de ronflement (paramètre Freq) en fonction de la fréquence de l'alimentation (50 Hz/60 Hz) afin d'éliminer le ronflement dû à cette fréquence et aux multiples de cette fréquence.
Les paramètres Range Lo et Rage Hi permettent de préciser la bande de fréquences du ronflement à supprimer.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
HC (Hum Canceler): Removes hum.		
HumCancel (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de ronflement.
Freq (Fréquence)	20,0–800,0 Hz	Réglage de la fréquence de ronflement à supprimer.
Width (Largeur)	10–40%	Réglage de la largeur de bande supprimée par le filtre.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur du filtre supprimant le ronflement.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau auquel le ronflement doit être supprimé.
RngL (Limite inférieure)	Unlimit, 20 - 2000 Hz	Réglage de la limite inférieure de la bande de fréquences à supprimer. *1
RngH (Limite supérieure)	1,0 - 20,0 kHz, Unlimit	Réglage de la limite supérieure de la bande de fréquence à supprimer. *2
NS (Suppresseur de bruit) : Suppression du bruit lors des pauses.		
NoiseSup (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de bruit.
Thresh (Seuil)	0–100	Réglage du niveau d'activation de la coupure.
Release (Rétablissement)	0–100	Réglage du temps entre le moment où le suppresseur de bruit se déclenche et celui où le niveau atteint 0.

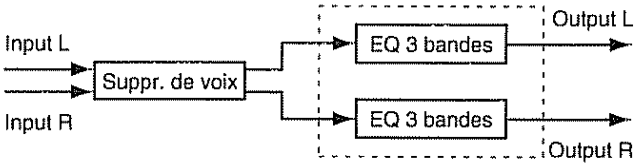
NOTE

*1: Lorsque vous sélectionnez "Unlimit" la limite inférieure de la bande de fréquences à éliminer correspond à la fréquence la plus basse pouvant être reproduite par l'appareil.

*2: Lorsque vous sélectionnez "Unlimit" la limite supérieure de la bande de fréquences à éliminer correspond à la fréquence la plus haute pouvant être reporduite par l'appareil.

Vocal Canceler (Suppresseur de voix)

Lorsque vous utilisez un CD un DAT ou autre comme source sonore, cette fonction vous permet de supprimer le son situé au centre du champ stéréo (voix ou basse par exemple).



NOTE

Avec certaines sources, des sons que vous préféreriez garder peuvent être éliminés ; l'effet obtenu n'est alors pas celui souhaité. Ce phénomène se produit en particulier avec une réverbération importante ou si le signal à effacer n'est pas exactement au centre.

Suppression des voix

Le suppresseur de voix supprime le son situé au centre du champ stéréo. Cela signifie qu'il risque également de supprimer les sons de la guitare ou de la basse. Si vous souhaitez ne supprimer que les voix (applications Karaoké par exemple), régler le paramètre Range Lo à environ 100 Hz et le paramètre Range Hi à environ 1 kHz.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
VC (Suppresseur de voix) : Supprime les sons situés au centre (voix ou basse).		
VclCancel (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le suppresseur de voix.
Balance (Balance)	0–100	Si le son à supprimer ne se trouve pas au centre, recherchez le réglage où le son est supprimé.
RngL (Limite inférieure)	Unlimit, 20 - 2000 Hz	Réglage de la limite inférieure de la bande de fréquences à supprimer. *1
RngH (Limite supérieure)	1,0 - 20.0 kHz, Unlimit	Réglage de la limite supérieure de la bande de fréquences à supprimer. *2
EQ (Égaliseur)		
EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Détermine le type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
Low.G (Gain graves)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
Low.F (Fréquence égaliseur grave)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
Low Q (Q graves)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.1 *3
Mid.G (Gain médiums)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des médiums.
Mid.F (Fréquence égaliseur médium)	200–8000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur médium.
Mid.Q (Q médiums)	0.3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
Hi Type (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Détermine le type de l'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).
Hi.G (Gain aigus)	-12– +12 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
Hi.F (Fréquence égaliseur aigu)	1,4–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
Hi.Q (Q aigus)	0,3–10,0	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.1 *3
Out Level (Niveau de sortie)	0–100	Réglage du niveau du signal après traitement par l'égaliseur.

NOTE

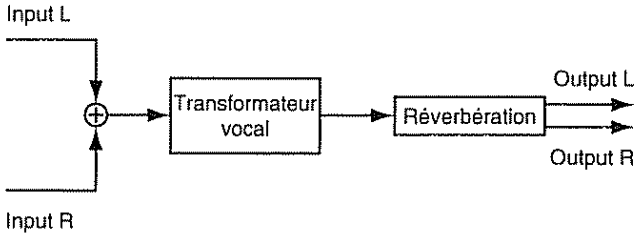
*1: Lorsque vous sélectionnez "Unlimit" la limite inférieure de la bande de fréquences à éliminer correspond à la fréquence la plus basse pouvant être reproduite par l'appareil.

*2: Lorsque vous sélectionnez "Unlimit" la limite supérieure de la bande de fréquences à éliminer correspond à la fréquence la plus haute pouvant être reproduite par l'appareil.

*3: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv" (filtre de type Baxendall), les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

Voice Transformer (Transformateur vocal)

Vous pouvez transformer une voix masculine en voix féminine et inversement ; vous pouvez en outre transformer une voix humaine en voix mécanique (type robot) afin de créer des sons de divers types, grâce à un contrôle séparé de la hauteur et du formant.



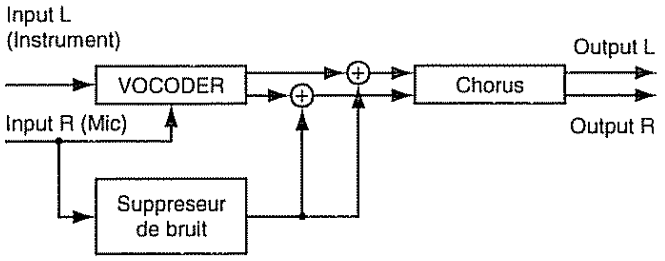
NOTE

* Veillez à n'introduire qu'une seule voix dans le signal audio ; le fait d'utiliser les voix de plusieurs personnes rend l'algorithme inefficace.
* Assurez-vous que le son d'un haut-parleur n'est pas repris par le microphone, à défaut de quoi vous obtiendrez le même effet que celui produit par le son de plusieurs voix.
* L'utilisation d'un micro unidirectionnel est recommandée. Pour de meilleurs résultats il est également recommandé de parler/chanter aussi près du micro que possible.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
VT (Transformateur vocal) : Modifie le son de la voix		
VoiceTrns (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le transformateur vocal.
Robot (Robot)	On, Off	Sélectionnez "On", le signal de sortie conserve une hauteur constante, quelle que soit la hauteur du signal d'entrée.
C Pitch (Réglage chromatique)	-12– +12	Réglage de la variation de hauteur en sortie (par pas de un 1/2 ton).
F Pitch (Réglage fin)	-100–100	Réglage de la variation de hauteur en sortie (par pas de un centième).
C Formant (Formant chromatique)	-12– +12	Réglage de la variation appliquée par le formant (par pas de un1/2 ton).
F Formant (Formant fin)	-100– +100	Réglage fin de la variation appliquée par le formant (par pas de un centième).
MixBal (Équilibre du mixage)	0–100	Réglage de l'équilibre de niveau entre la voix d'entrée et la voix de sortie.
REV (Réverbération) : Applique une réverbération.		
Reverb (Commutateur)	On, Off	Active/désactive la réverbération.
Time (Temps de réverbération)	0,1–32,0 s	Réglage de la durée du son de réverbération.
PreDLY (Pré-délai)	0–200 ms	Réglage de l'intervalle entre l'apparition du signal direct et la réverbération.
Density (Densité)	0–100	Réglage de la densité de la réverbération.
RevLevel (Niveau de l'effet)	0–100	Réglage du niveau du signal de la réverbération.

Vocoder 2 (19)

Vocoder 19 bandes. Produit des sons clairs, ce qui n'était jusqu'à présent pas le cas des Vocoders usuels.



NOTE

- Les sons instrumentaux sont dirigés vers le canal gauche de l'effet ; Il est par conséquent nécessaire d'insérer/connecter le canal gauche ("Lch") de l'effet sur la voie gérant les sons instrumentaux. À l'inverse, les sons de voix sont dirigés vers le canal droit de l'effet ; veillez par conséquent à insérer/connecter le canal droit ("Rch") de l'effet sur le canal gérant les voix.

Différence entre le Vocoder et le Vocoder 2

Si on le compare à l'algorithme Vocoder, le Vocoder 2 fonctionne avec un plus grand nombre de bandes de fréquences. Il permet également de procéder à un réglage fin, incluant le réglage de la sensibilité du micro, le positionnement du son, le réglage du niveau d'entrée des sons instrumentaux et enfin la suppression du bruit. Tous ces réglages vous permettent d'obtenir des sons de voix particulièrement clairs.

"Enveloppe" définissant les caractéristiques du son

Chaque son possède sa propre enveloppe. L'enveloppe définit les caractéristiques du son qui permettent à l'oreille humaine de distinguer les différents types de sons. Le Vocoder 2, vous permet d'utiliser cette enveloppe pour définir les caractéristiques suivantes :

Sharp :	Accentue la voix humaine.
Soft :	Accentue le son instrumental.
Long :	Son Vintage avec longue réverbération.

Positionnement du son

Le mode Pan (PanMode) vous permet de préciser l'endroit où vous souhaitez placer le son.

Mono :	Positionnement au centre.
Stereo :	Stéréo (les fréquences impaires sont dirigées vers la gauche et les fréquences paires vers la droite).

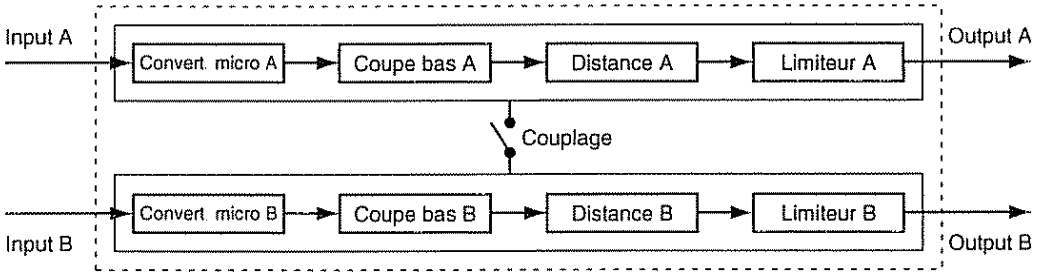
Sons instrumentaux avec un formant

Lorsqu'une voix est reprise par un micro, les sons instrumentaux peuvent être reproduits avec le même formant vocal. Exemple : lorsque vous dites "a-i-u-e-o", activez la fonction "Hold" sur le son du "i" pour produire un son instrumental avec le même formant que le son de "i".

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
VOC2 (Vocoder) :	**La hauteur est fixée par le jeu de l'instrument et la tonalité par la voix.**	
Env (Enveloppe)	Sharp, Soft, Long	Détermine les caractéristiques du son.
Pan (Mode Pan)	Mono, Stereo	Détermine le positionnement du son.
Hold	On, Off	Précise si un son instrumental doit être joué avec le formant défini.
MicSens (Sensibilité du microphone)	0–100	Réglage de la sensibilité d'entrée du microphone.
SynInLev (Niveau d'entrée du synthétiseur)	0–100	Réglage du niveau d'entrée du son instrumental.
V.Char 1 - 19 (Son de la voix canaux 1 - 19)	0–100	Réglage de la tonalité du Vocoder.
MHPF (Microphone HPF)	Thru, 1,0–20,0 kHz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle le filtre passe-haut des sons de voix est activé. Sélectionnez "Thru" pour désactiver le filtre passe-haut.
MHPFPan (Panoramique Microphone)	L63–R63	Réglage du panoramique des sons de voix au micro.
MicMix (Mixage micro)	0–100	Réglage du niveau de mixage du signal qui doit être mixé en sortie du Vocoder après passage par le filtre passe-haut.
NSThresh (Seuil du suppresseur de bruit)	0–100	Réglage du niveau à partir duquel un Mute doit être appliqué sur l'entrée des sons instrumentaux.
CHO (Chorus) :	**Spatialisation et profondeur du son.**	
Chorus (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le Chorus.
Rate (Fréquence)	0,1–10,0 Hz	Réglage de la fréquence de modulation.
Depth (Profondeur)	0–100	Réglage de la profondeur de la modulation.
PreDLY (Pré-délai)	0–50 ms	Réglage de la durée entre l'apparition du son direct et du Chorus.
MixBal (Balance de mixage)	0–100	Réglage de l'équilibre de niveau entre le signal du Chorus et le signal direct.

MicSimulator (Simulateur de micro)

Cet algorithme vous permet de modifier le son enregistré avec un micro dynamique conventionnel ou un micro cravate ; le son semble alors avoir été enregistré à l'aide d'un micro à condensateur ou d'un micro de studio. Le simulateur de micro peut en outre restituer l'impression de distance ou de proximité avec la source.



Sélection du micro pour la prise de son

Le paramètre Mic Converter vous permet de sélectionner un type de micro pour l'enregistrement.

DR-20 :	Roland DR-20 (micro dynamique Roland)
SmlDy :	Petit micro dynamique (micro dynamique pour les instruments et pour les voix)
HedDy :	Micro casque dynamique
MinCn :	Micro à condensateur miniature (très petit micro à condensateur)
Flat :	Entrée ligne

Types de micros pouvant être simulés

Les caractéristiques d'un micro grand-public peuvent prendre les caractéristiques d'un micro de studio haut de gamme. Vous pouvez ainsi améliorer la qualité des sons déjà enregistrés, tout comme si la prise de son avait été faite avec un autre micro ou à une distance différente. Il vous est par ailleurs possible de donner aux instruments enregistrés via l'entrée ligne le son qu'ils auraient eu s'ils avaient été enregistrés par un micro. Ces caractéristiques peuvent être définies en sélectionnant les paramètres de sortie du convertisseur de micro.

SmlDy :	Micro dynamique pour instruments et voix. Idéal pour un amplificateur guitare ou la caisse claire
VocDy :	Micro dynamique pour les sons de voix standards avec bosse dans les médiums. Particulièrement adapté aux voix.
LrgDy :	Micro dynamique avec une bande de fréquences grave étendue ; pour la basse et les toms.
SmlCn :	Petit micro à condensateur pour instruments. Caractérisé par des sons très clairs dans les aigus. Pour les percussions métalliques et les guitares acoustiques.
LrgCn :	Micro à condensateur doté d'une réponse plate (voix, narration et instruments en direct)
VntCn :	Micro à condensateur Vintage. Pour la voix et les instruments en direct.
Flat :	Micro avec réponse en fréquence plate ; permet de neutraliser les caractéristiques du micro utilisé pour l'enregistrement

* *Si vous sélectionnez un micro à condensateur pour le paramètre OUT, le bruit situé dans le registre grave et transmis par le pied du micro risque d'être accentué en fonction des caractéristiques du micro à émuler. Dans ce cas, atténuez les graves indésirables via le paramètre "Bass Cut" ou isolez le pied du micro au moyen d'une pince micro caoutchoutée (ou d'un autre matériau absorbant les chocs).*

Effet de proximité du micro

Les micros tendent naturellement à amplifier les graves lorsqu'on les approche de la source sonore (effet de proximité). Cet effet peut être simulé grâce à la fonction Proximity Effect. Sélectionnez une valeur positive pour réduire la distance avec la source sonore et une valeur négative pour augmenter la distance avec la source sonore. Le paramètre Time of Distance simule quant à lui le délai dû à l'éloignement de la source sonore.

Contrôle indépendant des canaux A et B

Activez le couplage si vous souhaitez contrôler simultanément l'égaliseur paramètrique 4 bandes du canal B avec les mêmes réglages que ceux du canal A. Désactivez le couplage si vous souhaitez contrôler séparément les canaux A et B.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction

LNK (Link): Le canal B suit les réglages du canal A.

Link (Commutateur de couplage)	On, Off	Détermine si le canal B doit utiliser les réglages du canal A.

MCA, MCB(Convertisseur micro) : Donne aux micros multi-usage grand-public les caractéristiques et le son des micros de studio.

MicConv (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le convertisseur micro.
Input (Entrée)	Voir en page précédente	Détermine le type de micro utilisé pour l'enregistrement.
Out (Sortie)	Voir en page précédente	Détermine le type de micro simulé.
Phase (Phase)	Norm, Inv	Réglage de phase du micro.

BCA, BCB (Filtre coupe bas) : Suppression des graves indésirables.

BassCut (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le filtre coupe bas.
Freq (Fréquence)	Thru, 20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence de coupure des graves indésirables.

DSA, DSB (Distance) : Simule les caractéristiques de fréquence et le retard induit par la distance.

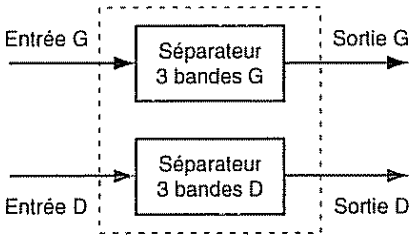
Distance (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'effet de distance.
Prox.Fx (Effet de proximité)	-12– +12	Corrige les caractéristiques de réponse dans les graves en fonction de l'éloignement de la source sonore.
Time (Temps)	0–3000 cm	Simule le retard induit par l'éloignement de la source sonore.

LMA, LMB (Limiteur) : Évite la distorsion en atténuant les signaux les plus élevés.

Limiter (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le limiteur.
Thrsh (Seuil)	-60–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel le signal est limité.
Attack (Temps d'attaque)	0–100	Réglage du temps entre le moment où le signal dépasse le seuil et celui où l'effet est appliqué.
Release (Temps de rétablissement)	0–100	Réglage du temps entre le moment où le signal passe en dessous du seuil et celui où l'effet cesse d'être appliqué.
Freq (Fréquence de détection du HPF)	Thru, 20 - 2000 Hz	Réglez en temps normal ce paramètre sur "Thru" Réglage de la fréquence de coupure de la section de commande de l'effet.
Out Level (Niveau de sortie)	-60– +12 dB	Réglage du niveau du signal après compression.

3BndIsolater (séparateur 3 bandes)

Sépare le signal d'entrée en bandes de fréquences afin d'éliminer les fréquences indésirables et de ne conserver que certains sons d'un CD. Ce séparateur vous permet d'atténuer complètment certains sons, contrairement aux égaliseurs classiques moins sélectifs (même avec des réglages de gain maximum sur les fréquences incriminées).



Atténuation des basses

Procédez aux réglages suivants pour éliminer les sons de basses :
Anti-phase Low Mix Switch (Commutateur Lo-Mix) : On
Anti-phase Low Level (Niveau d'anti-phase des graves) : Assez haut

Atténuation des voix

Procédez aux réglages suivants pour éliminer les sons des fréquences moyennes, comme les sons de voix :
Anti-phase Middle Mix Switch (Commutateur Mid-Mix) : On
Anti-phase Middle Level (Niveau d'anti-phase des médiums) : Assez haut

Atténuation du bruit de fond

Indentifiez la fréquence du bruit de fond et réglez le niveau concerné (Lo Level, Mid Level ou Hi Level) sur -60 dB.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
ISO (séparateur 3bandes) : Partage de signal d'entrée en trois bandes de fréquences distinctes afin d'éliminer certains sons.		
Isolater (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur 3 bandes.
Hi Lvl (Niveau aigus)	-60– +4 dB	Accentue/atténue la bande aiguë.
Mid Lvl (Niveau médiums)	-60– +4 dB	Accentue/atténue la bande médium.
Low Lvl (Niveau graves)	-60– +4 dB	Accentue/atténue la bande des graves.
APMMixSw (Anti-phase des médiums)	On, Off	Atténue les sons de la bande des médiums.
APMLev (Niveau d'anti-phase des médiums)	0–100	Réglage du taux d'atténuation appliqué par le Mute sur les médiums.
APLMixSw (Anti-phase des graves)	On, Off	Atténue les sons de la bande des graves.
APLLev (Niveau d'anti-phase des graves)	0–100	Réglage du taux d'atténuation des graves.

TapeEcho201

Simule l'écho à bande du Space Chorus RE-201 Roland. Cet algorithme vous permet de reproduire les moindres notes au même niveau que celle de l'instrument et d'y ajouter les légères modifications de hauteur dues à la détérioration de la bande ou à l'irrégularité dans la vitesse de défilement de cette dernière.

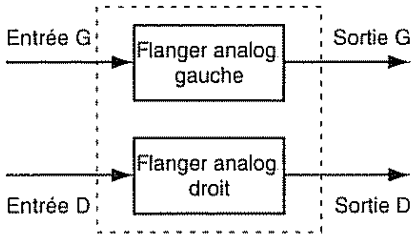
Note à propos des têtes de relecture

Le RE-201 est équipé de 4 têtes permettant de créer des sons avec différents temps de retard (court, moyen, long). Le paramètre Mode Selector vous permet de sélectionner une combinaison de têtes. Par ailleur, le VSR-880 inclut des réglages du panoramique sur les trois têtes qui n'étaient pas disponibles sur le RE-201.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
Tape Echo 201:	**Simule l'écho à bande du Space Chorus RE-201 Roland.**	
SpaceEcho (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'écho à bande.
ModeSelect	1–7	Détermine la combinaison des trois têtes de relecture (Replay Heads).
RepRate (Vitesse de répétition)	0–100	Réglage de la vitesse de la bande.
Intensity (Intensité)	0–100	Réglage du nombre de répétitions du son avec retard.
EhoVol (Niveau de l'écho)	0–100	Réglage du volume de l'écho.
DirectVol(Niveau du signal direct)	0–100	Réglage du niveau du signal direct.
Bass (Tonalité graves)	-100– +100	Réglage de la tonalité de l'écho à bande dans les graves.
Treble (Tonalité aigus)	-100– +100	Réglage de la tonalité de l'écho à bande dans les aigus.
HeadS Pan (Panoramique délai court)	L63–R63	Réglages du panoramique sur la tête de lecture du délai court.
HeadM Pan (Panoramique délai moyen)	L63–R63	Réglages du panoramique sur la tête de lecture du délai moyen.
HeadL Pan (Panoramique délai long)	L63–R63	Réglages du panoramique sur la tête de lecture du délai long.
TapeDist (Distorsion à bande)	0–100	Ajout d'une distortion particulière aux bandes.
WahRate (Fréq. de modulation de l'effet Wha)	0–100	Réglage de la fréquence de modulation due à la détérioration de la bande ou à l'irrégularité dans la vitesse de défilement.
WahDepth (Prof. de modulation de l'effet Wah)	0–100	Réglage de la profondeur de modulation due à la détérioration de la bande ou à l'irrégularité dans la vitesse défilement.

AnalogFlnger (Flanger analogique)

Simule le flanger analogique SBF-325 Roland. Cet algorithme offre trois types de Flangers différents ainsi qu'un effet de Chorus.



Types de Flanger

Le Flanger analogique offre une large variété d'effets de Flanger et de Chorus. Sélection du type d'effet de Flanger (paramètre Mode) :

FL1 :	Flanger mono à usage général.
FL2 :	Flanger stéréo permettant un positionnement stéréo du signal direct.
FL3 :	Flanger avec mixage croisé produisant un effet plus marqué.
CHO :	Effet de Chorus.

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
AFL (Flanger analogique) : Simulation du Flanger analogique SBF-325.		
Flanger (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'effet de Flanger analogique.
Mode (Mode)	FL1, FL2, FL3, CHO	Choix du type d'effets de Flanger.
Feedback (Niveau de réinjection)	0–100	Réglage de la quantité de signal traité réinjecté vers l'entrée du Flanger. *1, *2
Rate (Vitesse de modulation)	0–100	Réglage de la vitesse de modulation du Flanger.
Depth (Profondeur de la modulation)	0–100	Réglage de l'intensité de la modulation du Flanger.
Freq (Fréquence de modulation)	0–100	Réglage de la fréquence centrale affectée par le Flanger.
ChB Mod (Inversion canal B)	On, Off	Sélectionnez "On" pour inverser l'effet de Flanger du canal B.
ChA Phs (Inversion mixage A)	On, Off	Sélectionnez "On" si vous souhaitez inverser la phase du signal du Flanger du canal A par rapport au signal direct.
ChB Phs (Mix B Inverse)	On, Off	Sélectionnez "On" si vous souhaitez inverser la phase du signal de Flanger du canal B par rapport au signal direct.

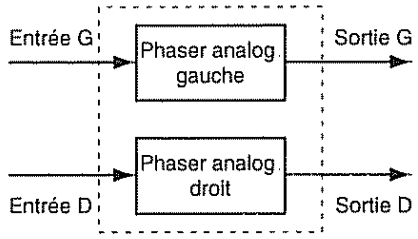
NOTE

*1 : Réglage non disponible lorsque le paramètre Mode est réglé sur "CHO".

*2 : Des valeurs excessives peuvent provoquer une oscillation.

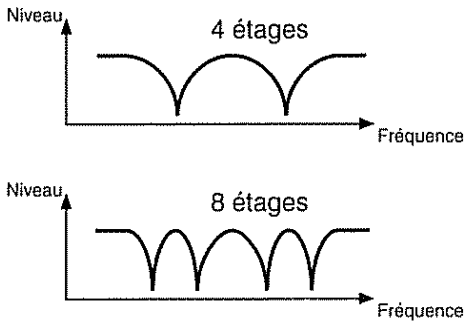
AnalogPhaser (Phaser analogique)

Deux unités de Phasers analogiques configurées en parallèle permettent de gérer les signaux stéréo. L'effet particulier obtenu avec le Phaser vient du mélange de sons avec déphasages périodiques.



Nombre d'étages du circuit de variation de phase

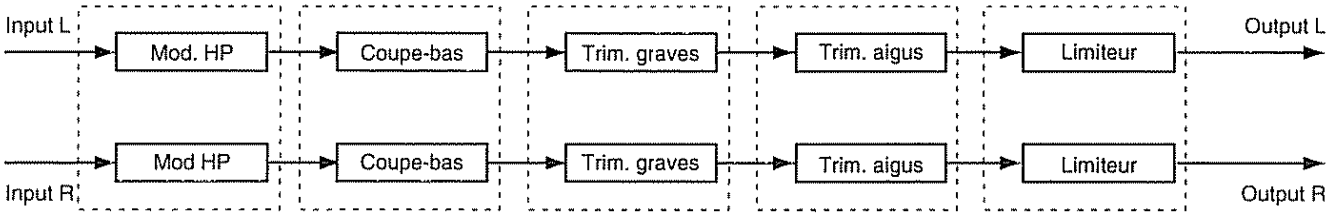
Lorsque le nombre d'étages du circuit de variation de phases augmente, le nombre de points dont la fréquence est annulée augmente, ce qui renforce l'efficacité du résultat.



Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
APH (Phaser analogique) : Deux Phasers mono analogiques pour la gestion des sons stéréo.		
Phaser (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'effet de Phaser analogique.
Mode (Mode)	8STAGE, 4STAGE	Réglage du nombre d'étages du Phaser.
Freq (Fréquence)	0–100	Réglage de la fréquence centrale du Phaser.
Reso (Résonance)	0–100	Plus la valeur est élevée, plus l'effet est net et distinct.
LFO1/2 Rate (Fréquence LFO1/2)	0–100	Réglage de la fréquence de modulation.
LFO1/2 Dep (Profondeur LFO1/2)	0–100	Réglage de la profondeur de la modulation.
LFO1/2 BMode (Inversion LFO1/2 canal B)	On, Off	Sélectionnez "On" pour inverser la phase des signaux d'entrée.

Speaker Modeling (Modélisation de haut-parleur)

Cet algorithme permet de modéliser les caractéristiques d'un grand nombre de haut-parleurs : des moniteurs haut de gamme professionnels utilisés en studio aux haut-parleurs de téléviseurs ou de radios portables.



NOTE

La modélisation de haut-parleurs est optimisée pour la connexion numérique à l'enceinte amplifiée DS-90 Roland. L'effet peut ne pas être restitué correctement avec d'autres types d'enceintes.

Types de haut-parleurs modélisables

Les caractéristiques des types de haut-parleurs suivants peuvent être modélisées :

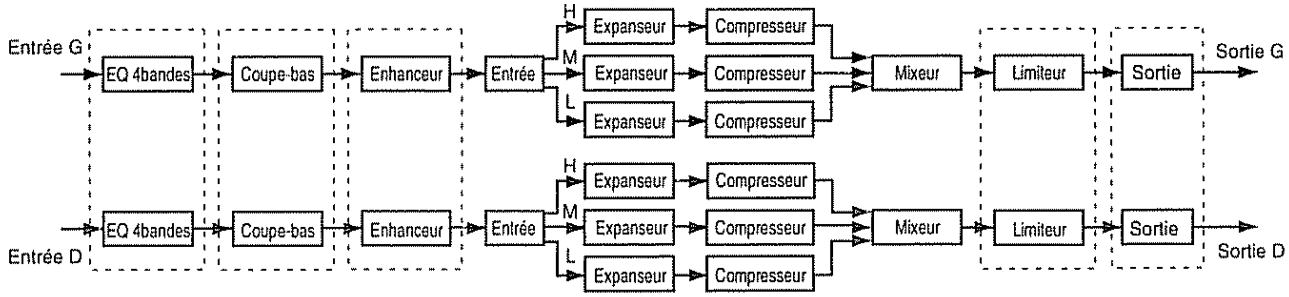
THRU :	Aucune modélisation n'est appliquée.
Super FLAT :	Le son du DS-90 est corrigé par une modélisation offrant une plage plus vaste et de sons plus fidèles.
Pwd GenBlk :	Modèle classique d'enceinte amplifiée (Deux voies ; diamètre du Woofer = 170 mm (6,5 pouces)).
Pwd E-Bas :	Enceinte amplifiée offrant une qualité sonore exceptionnelle.
Pwd Mack :	Enceinte amplifiée caractérisée par son très vaste registre dans les basses fréquences.
Small Cube :	Petite enceinte large bande très utilisée en studio.
White Cone :	Enceinte close deux voies largement utilisée dans les studios d'enregistrement, reconnaissable à ses Woofers blancs.
WhiteC +Tisue :	Son doux de Tweeter à "membrane blanche" couvert par un mouchoir en papier.
Small Radio :	Radio de poche.
Small TV :	Haut-parleur d'un téléviseur 36 cm.
Boom Box :	Radio cassette.
B-Box LBoost :	Radio cassette avec fonction Bass Boost.
Pwd SR :	Enceinte amplifiée fabriquée aux États-Unis très utilisée en concert.
Pwd SR Stack :	Simulation des sons des enceintes "Powered SR" avec Sub-Woofers optionnels

* *Sélectionnez "THRU" pour comparer la différence entre le son avec modélisation et le son sans modélisation.*

Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
SPM (Modélisation de haut-parleur) : Sélection du HP modélisé.		
Modeling (Modélisation)	Off, On	Activation/désactivation de la modélisation de haut-parleur.
Mdl (Modèle)	Voir en page précédente	Indique sur quel haut-parleur est joué le son.
Phase (Phase)	Nor, Inv	Réglage de la phase du haut-parleur. Sélectionnez "Nor" pour conserver la phase originale et "Inv" pour l'inverser.
BC (Filtre coupe-bas) : Supprime les sons de graves indésirables (bruits de "pop" par exemple).		
BassCut (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le filtre coupe-bas.
Freq (Fréquence)	Thru, 20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence de coupure du filtre coupe-bas.
LFT (Atténuateur du registre grave) : Réglage des sons du registre grave.		
L.F.Trim (Commutateur)	On, Off	Active désactive l'atténuateur du registre grave.
Gain (Gain)	-12– +12dB	Accentue/atténue le signal.
Freq (Fréquence)	20–2000 Hz	Réglage de la fréquence centrale de l'atténuateur.
HFT (Atténuateur High Frequency) : Réglage des sons du registre aigu.		
H.F.Trim (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'atténuateur du registre aigu.
Gain (Gain)	-12– +12dB	Accentue/atténue le signal.
Freq (Fréquence)	1,0–20,0 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'atténuateur.
LMT (Limiteur) : Empêche l'écrêtage par atténuation des pointes de signal.		
Limiter (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le limiteur.
Thres (Seuil)	-60–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel le limiteur est activé.
Rel (Rétablissement)	1–100	Réglage du temps entre le moment où le signal passe en dessous du seuil et celui où l'effet cesse d'être appliqué.
Level (Niveau)	-60– +24 dB	Réglage du niveau du signal après traitement par le limiteur.

Mastering Tool Kit (Outils de Mastering)

Ce kit est un compresseur qui traite séparément les différentes bandes de fréquences afin d'homogénéiser le niveau de sortie final. Cette fonction vous permet d'obtenir un niveau optimal lors du mixage final sur MiniDisc ou sur CD ou lorsque vous gravez un CD à partir d'un CD-R.

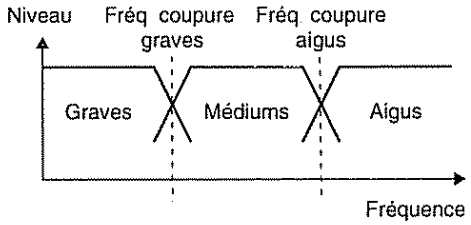


Effet du paramètre "Detect Time" sur l'entrée

Sur les compresseurs classiques, il existe toujours un temps de retard avant qu'un signal ne soit atténué après avoir été détecté. Cet algorithme parvient à résoudre ce problème en n'utilisant le signal d'entrée que pour la détection du niveau et en ajoutant un certain retard dans le traitement avant de le diriger vers la sortie. Le temps de détection ("Detect Time") de l'entrée correspond précisément à ce temps de retard. Notez que le fait de définir un temps de retard induit un intervalle entre l'entrée et la sortie du signal audio ; un réglage pertinent est particulièrement nécessaire pour les opérations autres que le Mastering.

Séparation en bandes de fréquences

Utilisez la fréquence de coupure des graves (LoSplit Point) et la fréquence de coupure des aigus (HiSplit Point) pour séparer les bandes de fréquences aiguës, médiums et graves.



Paramètre (nom complet)	Réglage	Fonction
EQ (Égaliseur)		
EQ (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'égaliseur.
InputG (Gain d'entrée)	-30– +15 dB	Réglage du niveau général avant traitement par l'égaliseur.
LowType (Type d'égaliseur grave)	Shlv, Peak	Type d'égaliseur grave (Baxendall ou en cloche).
LowG (Gain graves)	-15– +15 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des graves.
LowF (Fréquence égaliseur grave)	20–2000 kHz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur grave.
LowQ (Q graves)	0,36–16	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale. *1
LoMidG (Gain bas médiums)	-15– +15 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des bas médiums.
LoMidF (Fréquence EQ bas médium)	20–20 kHz	Réglage de la fréq. centrale de l'égaliseur bas médium.
LoMidQ (Q bas médiums)	0,36–16	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
HiMidG (Gain hauts médiums)	-15– +15 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
HiMidF (Fréquence EQ haut médium)	20–20 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur haut médium.
HiMidQ (Q hauts médiums)	0,36–16	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale.
HiType (Type égaliseur aigu)	Shlv, Peak	Type de l'égaliseur aigu (Baxendall ou en cloche).

HiG (Gain aigus)	-15– +15 dB	Réglage de l'accentuation/atténuation des aigus.
HiF (Fréquence égaliseur aigu)	1–20 kHz	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur aigu.
HiQ (Q aigus)	0,36–16	Réglage de la largeur de bande autour de la fréquence centrale. *1
Level (Niveau)	-30– +15 dB	Niveau général du signal après traitement par l'égaliseur.

BC (Filtre coupe-bas) : Supprime les basses fréquences indésirables

BassCut (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le filtre coupe-bas.
Freq (Fréquence)	Thru, 20 - 2000 Hz	Réglage de la fréquence de coupure des basses fréquences indésirables.

ENH (Enhanceur) : Accentue et fait ressortir le son

Enhancer (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'Enhanceur.
Sens (Sensibilité)	0–100	Réglage de l'intensité de l'Enhanceur.
Freq (Fréquence)	1,0–10,0 kHz	Réglage de la fréquence à partir de laquelle l'Enhanceur est activé.
MixLvl (Niveau de mixage)	-24– +12dB	Réglage de l'équilibre de mixage du signal de l'Enhanceur et du signal direct.

IN (Entrée) : Séparation du signal direct en trois bandes de fréquences (graves, médiums, aigus).

Gain (Gain d'entrée)	-24– +12dB	Réglage du niveau général avant traitement par l'expanseur/compresseur.
D-Time (Temps de détection)	0–10 ms	Réglage du temps de retard à appliquer au signal direct.
LSP (Fréq. de partage des graves)	20–800 Hz	Réglage de la fréquence de coupure du signal (côté basses fréquences).
HSP (Fréq. de partage des aigus)	1,6–16 kHz	Réglage de la fréquence de coupure du signal (côté hautes fréquences).

EXP (Expanseur) : Expansion de la plage dynamique selon un taux déterminé.

Expander (Commutateur)	On, Off	Active/désactive l'expanseur.
L.Thre (Seuil graves)	-80–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel l'expanseur des basses fréquences est activé.
LRatio (Taux exp. grave)	1:1–16:1, INF:1	Taux avec lequel le signal de sortie des graves est accentué lorsque le niveau d'entrée passe en dessous du seuil de la bande des graves.
L.Atck (Attaque graves)	0–100 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal d'entrée passe en dessous du seuil de la bande des graves et l'activation de l'expanseur grave.
L.Rel (Rétablissement graves)	50–5000 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal passe au-dessus du seuil de la bande des graves et le moment où l'expanseur grave est désactivé.
M.Thre (Seuil médiums)	-80–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel l'expanseur des médiums est activé.
MRatio (Ratio médiums)	1:1–16:1, INF:1	Réglage du taux avec lequel le signal de sortie des hautes fréquences est accentué lorsque le niveau d'entrée passe en dessous du seuil de la bande des médiums.
M.Atck (Attaque médiums)	0–100 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal d'entrée passe en dessous du seuil de la bande des médiums et l'activation de l'expanseur médium.
M.Rel (Rétablissement aigus)	50–5000 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal passe au-dessus du seuil de la bande des médiums et le moment où l'expanseur médium est désactivé.
H.Thre (Seuil aigus)	-80–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel l'expanseur des aigus est activé.
HRatio (Taux exp. aigus)	1:1–16:1, INF:1	Réglage du taux avec lequel le signal de sortie des hautes fréquences est accentué lorsque le niveau d'entrée passe en dessous du seuil de la bande des aigus.
H.Atck (Attaque aigus)	0–100 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal d'entrée passe en dessous du seuil des de la bande des aigus et l'activation de l'expanseur aigus.

→ Voir au dos..

H Rel (Rétablissement aigus)	50–5000 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal passe au-dessus du seuil de la bande des aigus et le moment où l'expanseur aigu est désactivé.

CMP (Compresseur) : Compression appliquée sur la totalité des signaux de sortie lorsque le niveau d'entrée dépasse la valeur fixée.

Comp (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le compresseur.
L.Thre (Seuil graves)	-24–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel le compresseur grave est activé.
LRatio (Taux graves)	1:1–16:1, INF:1	Réglage du taux avec lequel le signal de sortie est atténué lorsque le niveau d'entrée dépasse le seuil de la bande des graves.
L.Atck (Attaque graves)	0–100 ms	Intervalle entre le moment où le signal d'entrée dépasse le seuil de la bande des graves et le moment où le compresseur grave est activé.
L.Rel (Rétablissement graves)	50–5000 ms	Intervalle entre le moment où le signal passe en dessous du seuil de la bande des graves et le moment où le compresseur grave est désactivé.
M.Thre (Seuil médiums)	-24–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel le compresseur médium est activé.
MRatio (Taux médiums)	1:1–16:1, INF:1	Réglage du taux avec lequel le signal de sortie est atténué lorsque le niveau d'entrée dépasse le seuil de la bande des médiums.
M.Atck (Attaque médiums)	0–100 ms	Intervalle entre le moment où le signal d'entrée dépasse le seuil de la bande des médiums et le moment où le compresseur médium est activé.
M.Rel (Rétablissement médiums)	50–5000 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal passe en dessous du seuil de la bande des médiums et le moment où le compresseur médium est désactivé.
H.Thre (Seuil aigus)	-24–0 dB	Réglage du niveau à partir duquel le compresseur est activé.
HRaito (Taux aigus)	1:1–16:1, INF:1	Réglage du taux avec lequel le signal de sortie est atténué lorsque le niveau d'entrée dépasse le seuil de la bande des aigus.
H.Atck (Attaque aigus)	0–100 ms	Intervalle entre le moment où le signal d'entrée dépasse le seuil de la bande des aigus et le moment où le compresseur aigu est activé.
H.Rel (Rétablissement aigus)	50–5000 ms	Intervalle entre le moment où le signal passe en dessous du seuil de la bande des aigus et le moment où le compresseur aigu est désactivé.

MIX (Mixage) : Réglage du niveau par bande de fréquence.

LowLvl (Niveau graves)	-80– +6 dB	Réglage du niveau du signal sur les basses fréquences après traitement par l'expanseur et le compresseur.
MidLvl (Niveau médiums)	-80– +6 dB	Réglage du niveau du signal sur les médiums après traitement par l'expanseur et le compresseur.
HiLvl (Niveau aigus)	-80– +6 dB	Réglage du niveau du signal sur les hautes fréquences après traitement par l'expanseur et le compresseur.

LMT (Limiteur) : Évite la distorsion en atténuant les pointes du signal.

Limiter (Commutateur)	On, Off	Active/désactive le limiteur.
Thre (Seuil)	-24–0 dB	Réglage du niveau auquel le limiteur est activé.
Atck (Attaque)	0–100 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal dépasse le seuil et le moment où le limiteur est activé.
Rel (Rétablissement)	50–5000 ms	Réglage de l'intervalle entre le moment où le signal passe en dessous du seuil et le moment où le limiteur est désactivé.

Output Level : Réglage du niveau général de sortie.

SoftClip (Écrêtage doux)	On, Off	Supprime la distorsion qui peut être générée lorsque les effets appliqués par le compresseur ou le limiteur sont trop importants.
Dither (Dither)	Off, 8–24 bit	Adoucit la transition sur la coupure du signal.
Level (Niveau)	-80– +6 dB	Réglage du niveau général après traitement par le limiteur.

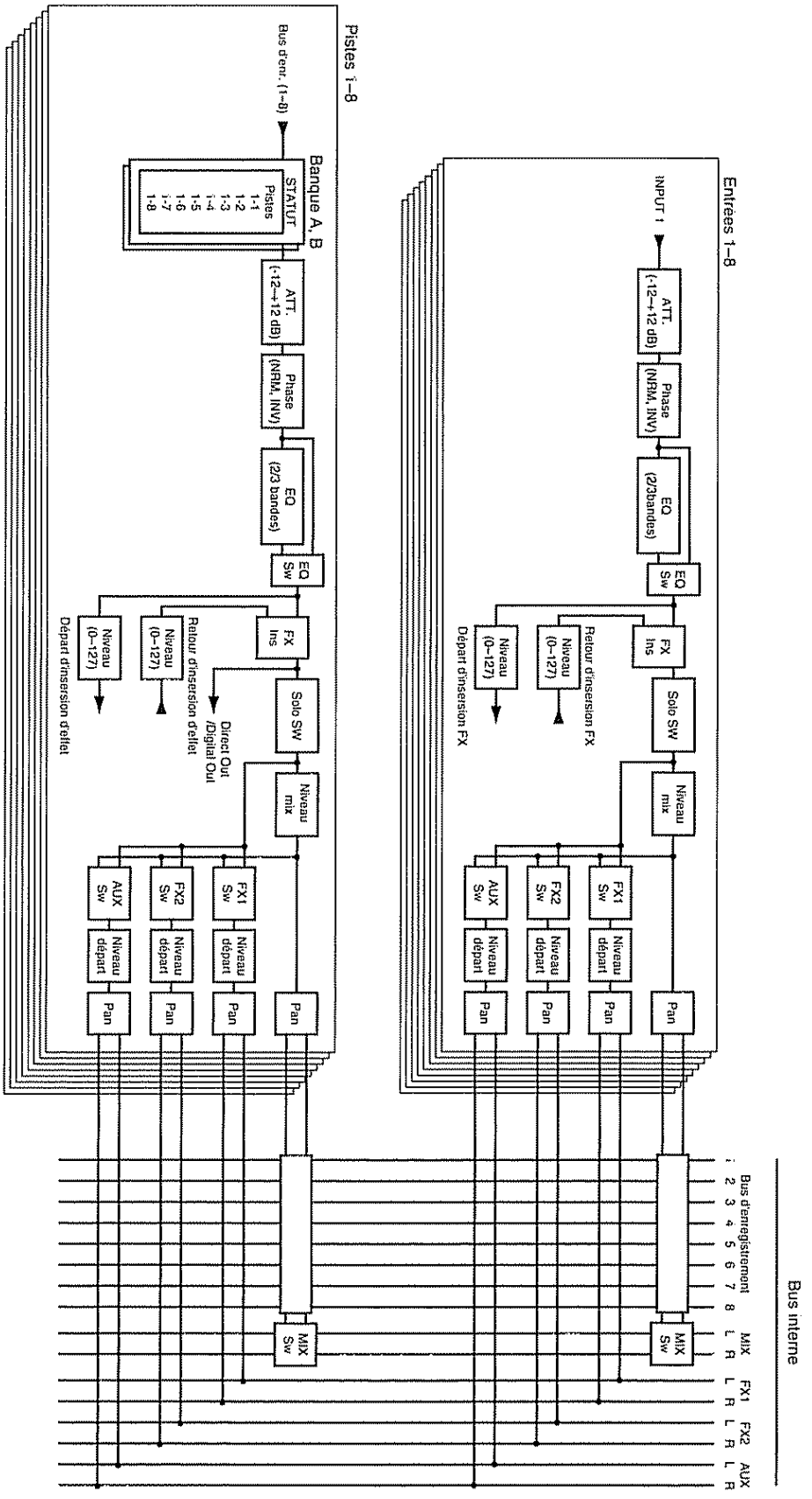
NOTE

Avec le compresseur, le niveau est automatiquement optimisé en fonction des réglages du seuil et (Thres) et du taux (Ratio). Un réglage du temps d'attaque (Atck) trop long peut générer de la distorsion ; vous disposez pour cette raison d'une marge de -6 dB. Réglez le mixage (Mix) en fonction de la situation.

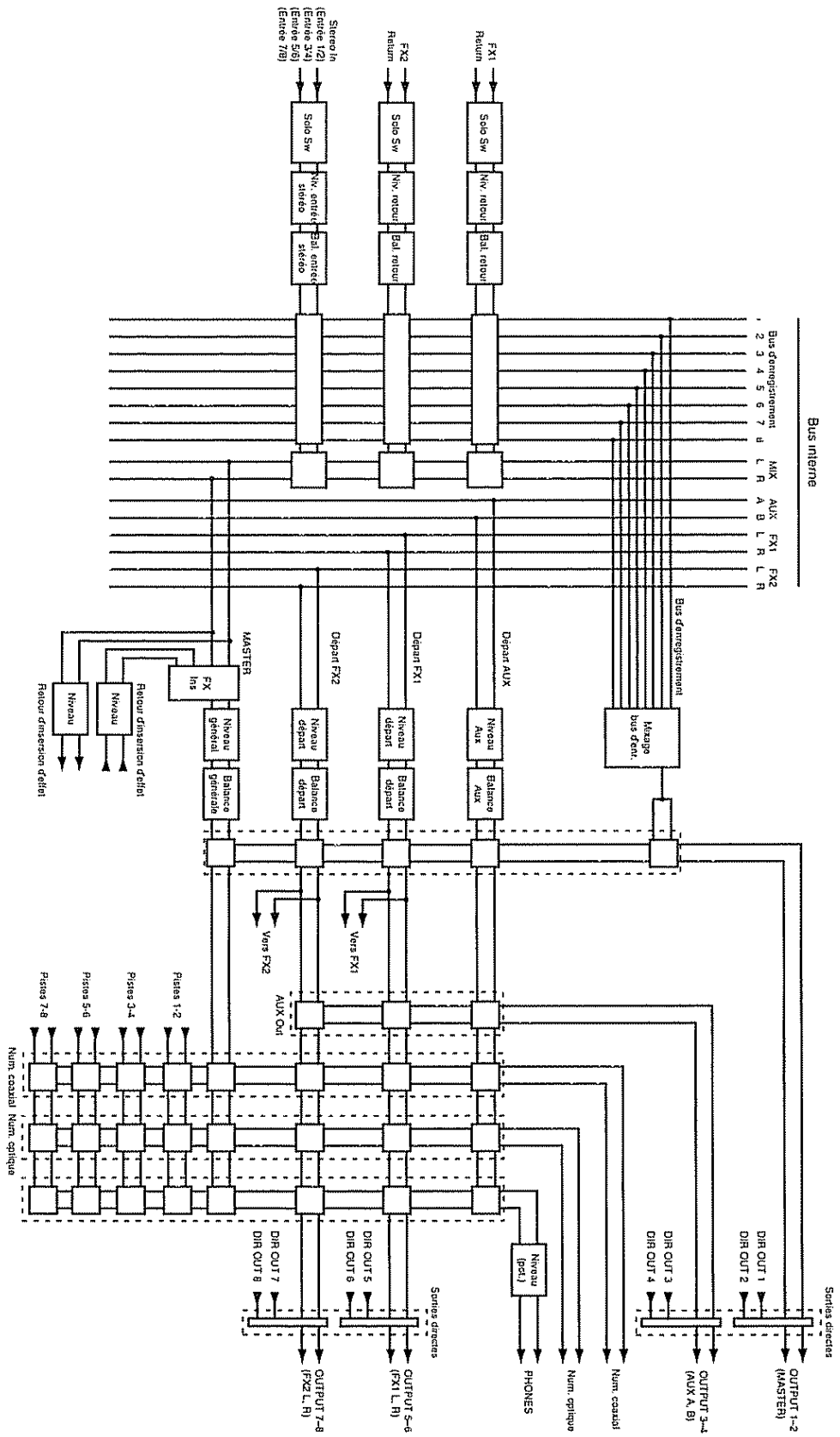
*1: Si Low Type (Type d'égaliseur grave) ou High Type (Type d'égaliseur aigu) sont réglés sur "Shlv", les réglages Lo Q (Largeur de bande graves) et Hi Q (Largeur de bande aigus) ne sont pas disponibles.

Synoptique

Mixage des entrées et mixage des pistes



Synoptique du bloc général



Feuille de prises (à photocopier)

Feuille de prises (à photocopier)

Roland® VSR-880

Feuille de prises

Projet _____ Artiste _____ Client _____

Nom du morceau _____ Date _____

Banque V-Track (A -ou- B) ☐ Interne ☐ Amovible Sauvegarde sur _____

Pistes virtuelles	Pistes 1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

LOCATOR	SCENE

NOTES

Modèle VSR-880, Version 1.00, 24 novembre 1999

1. Transmission et réception de données

Messages de canaux

●Note On/Off

Ce message est transmis sur le canal MIDI sélectionné comme Métronome lorsque le paramètre SYSTEM/ Metronome Out Mode (*1)" est réglé sur "MIDI"
Ce message est reconnu lorsque c'est l'effet Voice Transformer (algorithme 27) qui est sélectionné et que le paramètre MIDI Control SW est activé (On)

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16) (*2)
0H - 1H (canal 1 à canal 2) (*3)
mm = n° de note : 00H - 7FH (0 - 127) (*3)
ll = vélocité : 01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

(*1) voir section "2 Tableau d'adresse des paramètres"
(*2) Uniquement lors de la transmission du Metronome
(*3) Prise en compte uniquement lorsque le paramètre MIDI Control SW de l'effet Voice Transformer est activé (On)

n = 0 (canal 1) : Voice Transformer : Chromatic Pitch
mm = 24H - 54H (C2 - C6)
ll = ignoré

n = 1 (canal 2) : Voice Transformer : Chromatic Formant
mm = 24H - 3CH (C2 - C4)
ll = ignoré

●Pression polyphonique

Transmet l'afficheur des afficheurs de niveau du VSR-880 en fonction de la valeur du paramètre "Level Meter Tx via MIDI" (voir "2 Tableau d'adresse des paramètres") (messages toujours transmis sur le canal MIDI 16)
Message ignoré en réception
À la mise sous tension du VSR-880, le paramètre "Level Meter Tx via MIDI" est désactivé (Off) La valeur des afficheurs de niveau n'est transmise que si vous l'activez (On) par Data Set (DT1)

Statut	2ème octet	3ème octet
AFH	mmH	llH

mm = N° de note : 00H - 27H (0 à 39) (*1)
ll = Valeur des afficheurs de niveau : 00H - 10H (0 à 16) (*2)

Afficheurs de niveau et n° de note (*1)

Afficheurs de niv.	N° de note.	Afficheurs de niv	N° de note
TRACK MIX CH 1	0	INPUT MIX CH 1	16
TRACK MIX CH 2	1	INPUT MIX CH 2	17
TRACK MIX CH 3	2	INPUT MIX CH 3	18
TRACK MIX CH 4	3	INPUT MIX CH 4	19
TRACK MIX CH 5	4	INPUT MIX CH 5	20
TRACK MIX CH 6	5	INPUT MIX CH 6	21
TRACK MIX CH 7	6	INPUT MIX CH 7	22
TRACK MIX CH 8	7	INPUT MIX CH 8	23
AUX BUS Lch	34		
AUX BUS Rch	35		
MASTER Lch	38		
MASTER Rch	39		

Valeur des afficheurs de niveau et Niveau réel (*2)

Val	Niveau	Val	Niveau	Val	Niveau	Val	Niveau	Val	Niveau
0	-∞ dB	4	-28.0 dB	8	-15.0 dB	12	-6.0 dB	16	-1.0 dB
1	-48.0 dB	5	-24.0 dB	9	-12.0 dB	13	-4.0 dB		
2	-36.0 dB	6	-21.0 dB	10	-10.0 dB	14	-3.0 dB		
3	-32.0 dB	7	-18.0 dB	11	-8.0 dB	15	-2.0 dB		

● Contrôleurs continus (Control Change)

Les valeurs des paramètres de la section de mixage peuvent être pilotées ou transmises à un appareil externe par messages de contrôleurs continus lorsque le paramètre SYSTEM "MIDI Mixer Control Type (*1)" est réglé sur "C C"
Les valeurs des afficheurs de niveaux transmises correspondent à celle du paramètre "Level Meter Tx via MIDI (*1)"

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16 : voir ci-dessous)
mm = n° du paramètre de mixage : voir ci-dessous
ll = valeur du paramètre de mixage : 00H - 7FH (0 - 127) (*1)

Canal MIDI et n° de contrôleur continu des paramètres de mixage

<Voie de mixage>

TRACK MIX CH	1	2	3	4	5	6	7	8
MIDI ch ->	1	2	3	4	5	6	7	8

TRACK STATUS(*3)	3	->	->	->	->	->	->	->
MIX Send Level	7	->	->	->	->	->	->	->
MIX Send Pan	10	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Freq	12	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Gain	13	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Freq	14	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Gain	15	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Q	16	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Freq	17	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Gain	18	->	->	->	->	->	->	->
FX1 SND Level	19	->	->	->	->	->	->	->
FX1 SND Pan/Bal	20	->	->	->	->	->	->	->
FX2 SND Level	21	->	->	->	->	->	->	->
FX2 SND Pan/Bal	22	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Level	23	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Pan/Bal	24	->	->	->	->	->	->	->
MIX Offset Level	29	--	->	--	->	--	->	--
MIX Offset Bal	30	--	->	--	->	--	->	--

INPUT MIX CH	1	2	3	4	5	6	7	8
MIDI ch ->	1	2	3	4	5	6	7	8

MIX Send Level	68	->	->	->	->	->	->	->
MIX Send Pan/Bal	70	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Freq	71	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Gain	72	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Freq	73	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Gain	74	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Q	75	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Freq	76	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Gain	77	->	->	->	->	->	->	->
FX1 SND Level	78	->	->	->	->	->	->	->
FX1 SND Pan/Bal	79	->	->	->	->	->	->	->
FX2 SND Level	80	->	->	->	->	->	->	->
FX2 SND Pan/Bal	81	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Level	82	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Pan/Bal	83	->	->	->	->	->	->	->
MIX Offset Level	88	--	->	--	->	--	->	--
MIX Offset Bal	89	--	->	--	->	--	->	--

entrée stéréo & retour effet

	ST IN	FX1	FX2
MIDI ch ->	11	12	13
		->	->
MIX Send Level	68	->	->
MIX Send Balance	70	->	->

<Bloc général MASTER> MIDI ch =16

Master Level	68
Master Balance	70
FX1 SND Level	78
FX1 SND Balance	79
FX2 SND Level	80
FX2 SND Balance	81
AUX Level	82
AUX Balance	83

(*1) voir section "2 Tableau d'adresse des paramètres"
(*2) Les réglages d'une paire de voies couplées (fonction Channel Link sur "On") sont transmis uniquement sur le canal MIDI impaire de la voie
(*4) Vous trouverez ci-après les sélecteurs d'état des pistes correspondant à la valeur

(1) Lorsque le VSR-880 est à l'arrêt

Valeur :	0-31	32-63	64-95	96-127
Etat :	MUTE ->MUTE	MUTE ->PLAY	MUTE ->REC	MUTE ->SOURCE
	PLAY ->MUTE	PLAY ->PLAY	PLAY ->REC	PLAY ->SOURCE
	REC ->MUTE	REC ->PLAY	REC ->REC	REC ->SOURCE
	SOURCE->MUTE	SCURCE->PLAY	SOURCE->REC	SOURCE->SOURCE

(2) Lorsque le VSR-880 est en lecture/enregistrement

Valeur :	0-31	32-63	64-95	96-127
Etat :	MUTE -> X	MUTE ->PLAY	MUTE -> X	MUTE -> X
	PLAY ->MUTE	PLAY ->PLAY	PLAY -> X	PLAY -> X
	REC -> X	REC -> X	REC ->REC	REC ->SOURCE(*)
	SOURCE->MUTE	SOURCE-> X	SOURCE->REC(*)	SOURCE->SOURCE

(*) Impossible de passer d'un mode à l'autre en cours d'enregistrement
(*) X = ignoré

○Bank select (MSB/LSB)

Permet de naviguer entre les banques d'effets préprogrammés et utilisateur
Le VSR-880 ne transmet jamais ce type de message.

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - 1H (0 - 1) 0 = Effet1, 1 = Effet 2
mm = octet de poids fort (MSB) du n° de banque : 00H
ll = octet de poids faible (LSB) du n° de banque : 00H - 03H (0 - 3)

Bank Select MSB	LSB	n° de Progamme	n° de Patch
00H	00H	00H - 63H (0 - 99)	Preset A n°0 - n°99
00H	01H	00H - 63H (0 - 99)	Preset B n°0 - n°99
00H	02H	00H - 63H (0 - 99)	User U n°0 - n°99
00H	03H	00H - 09H (0 - 09)	Preset C n°0 - n°09

○NRPN(MSB/LSB)

Ce contrôleur vous permet de sélectionner un paramètre d'effet à piloter
Le VSR-880 ne transmet jamais ce type de message.

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	62H	llH
BnH	63H	mmH

n = n° de canal MIDI : 0H - 1H (0 - 1) 0 = Effet1 1 = Effet2
mm = octet de poids fort (MSB) du n° de paramètre à affecter au NRPN : 00H
ll = octet de poids faible (LSB) du n° de paramètre à affecter au NRPN : 00H - 2EH (0-46)

○Data Entry (MSB/LSB)

Ce contrôleur permet de modifier la valeur du paramètre d'effet affecté au NRPN
Le VSR-880 ne transmet jamais ce type de message

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - 1H (0 - 1) 0 = Effet1 1 = Effet2
mm = octet de poids fort (MSB) correspondant au paramètre affecté au NRPN
ll = octet de poids faible (LSB) correspondant au paramètre affecté au NRPN

```
<Ex>    mmH llH = 40H 00H = -8192
                = 7FH 7FH = -1
                = 00H 00H = 0
                = 3FH 7FH = +8191
```

○Data Increment

Ce contrôleur permet de régler la valeur du paramètre d'effet affecté au NRPN
Le VSR-880 ne transmet jamais ce type de message.

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	60H	00H

n = n° de canal MIDI : 0H - 1H (0 - 1) 0 = Effet1 1 = Effet2

Ce contrôleur permet de relever la valeur du paramètre d'effet affecté au NRPN

○Data Decrement

Ce contrôleur permet d'abaisser la valeur du paramètre d'effet affecté au NRPN
Le VSR-880 ne transmet jamais ce type de message

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	61H	00H

n = n° de canal MIDI : 0H - 1H (0 - 1) 0 = Effet1 1 = Effet2

Ce contrôleur permet d'abaisser la valeur du paramètre d'effet affecté au NRPN

Tableau de correspondance entre les NRPN et les paramètres d'effet

Algorithme 0 Reverb (FX1 uniquement)

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 02H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 03H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 04H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 05H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 06H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 07H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 08H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 09H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12 ,,12dB
00H 0AH	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14 200 = 1 4,,,20 0kHz
00H 0BH	mmH llH	EQ: High EQ Q 3, 100 = 0 3 ,,10 0
00H 0CH	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Reverb: Room Size 5,,,40m
00H 0EH	mmH llH	Reverb: Reverb Time 1,,,320 = 0 1,, 32 0s
00H 0FH	mmH llH	Reverb: Pre Delay 0, 200 = 0 ,,200ms
00H 10H	mmH llH	Reverb: Diffusion 0,,,100
00H 11H	mmH llH	Reverb: Density 0 ,,100
00H 12H	mmH llH	Reverb: Early Reflection Level 0, 100
00H 13H	mmH llH	Reverb: IF Damp Frequency 5,, 400 = 50,,,4000Hz
00H 14H	mmH llH	Reverb: IF Damp Gain -36,,,0dB
00H 15H	mmH llH	Reverb: HF Damp Frequency 10, 200 = 1 0,,,20 0kHz
00H 16H	mmH llH	Reverb: HF Damp Gain -36,,,0dB
00H 17H	mmH llH	Reverb: HI Cut Frequency 2,,,200 = 0 2,,,20 0kHz
00H 18H	mmH llH	Reverb: Effect Level -100,,,100
00H 19H	mmH llH	Reverb: Direct Level -100,,,100
00H 1AH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 1 Delay

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Delay SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Delay: Delay Time 0,,,1200ms
00H 03H	mmH 11H	Delay: Shift -1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
00H 04H	mmH 11H	Delay: Lch Feedback Level -100...100
00H 05H	mmH 11H	Delay: Rch Feedback Level -100...100
00H 06H	mmH 11H	Delay: Lch Level -100..,100
00H 07H	mmH 11H	Delay: Rch Level -100,.,100
00H 08H	mmH 11H	Delay: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
00H 09H	mmH 11H	Delay: LF Damp Gain -36,.,0dB
00H 0AH	mmH 11H	Delay: HF Damp Frequency 10,..200 = 1.0,,,20.0kHz
00H 0BH	mmH 11H	Delay: HF Damp Gain -36.,,0dB
00H 0CH	mmH 11H	Delay: Direct Level -100,.,100
00H 0DH	mmH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0EH	mmH 11H	EQ: Low EQ Gain -12,.,12dB
00H 0FH	mmH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 10H	mmH 11H	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 11H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 12H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20,,.800 = 200,,,8000Hz
00H 13H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Q 3..,100 = 0.3,,,10.0
00H 14H	mmH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 15H	mmH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 16H	mmH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 17H	mmH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 18H	mmH 11H	EQ: Out Level 0,,,100
00H 19H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* La somme des paramètres Delay Time et Delay Shift ne doit pas dépasser 1200

Algorithme 2 Stereo Delay Chorus

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Delay SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH 11H	Delay: Delay Time 0,,,500ms
00H 04H	mmH 11H	Delay: Shift -500,,,500 = L500,,,R500ms
00H 05H	mmH 11H	Delay: Lch Feedback Level -100..,100
00H 06H	mmH 11H	Delay: Rch Feedback Level -100,.,100
00H 07H	mmH 11H	Delay: Lch Cross Feedback Level -100,.,100
00H 08H	mmH 11H	Delay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 09H	mmH 11H	Delay: Effect Level -100,,,100
00H 0AH	mmH 11H	Delay: Direct Level -100,,,100
00H 0BH	mmH 11H	Chorus: Rate 1,.,100 = 0.1.,,10 0Hz
00H 0CH	mmH 11H	Chorus: Depth 0,,,100
00H 0DH	mmH 11H	Chorus: Pre Delay 0...50ms
00H 0EH	mmH 11H	Chorus: Effect Level -100,,,100
00H 0FH	mmH 11H	Chorus: Direct Level -100,,,100
00H 10H	mmH 11H	Chorus: Lch Feedback Level -100,,,100
00H 11H	mmH 11H	Chorus: Rch Feedback Level -100,,,100
00H 12H	mmH 11H	Chorus: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 13H	mmH 11H	Chorus: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 14H	mmH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 15H	mmH 11H	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 16H	mmH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 17H	mmH 11H	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 18H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 1AH	mmH 11H	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1BH	mmH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 1CH	mmH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 1DH	mmH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 1EH	mmH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1FH	mmH 11H	EQ: Out Level 0,,,100
00H 20H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* La somme des paramètres Delay Time et Delay Shift ne doit pas dépasser 500

Algorithme 3 Stereo Pitch Shifter Delay

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	P ShifterDelay SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	P ShifterDelay: Lch Chromatic Pitch -12,,,12
00H 03H	mmH 11H	P ShifterDelay: Lch Fine Pitch -100,..100
00H 04H	mmH 11H	P ShifterDelay: Lch Pre Delay 0.,,50ms
00H 05H	mmH 11H	P ShifterDelay: Lch Feedback Delay Time 0,,,500ms
00H 06H	mmH 11H	P ShifterDelay: Lch Feedback Level -100.,,100

00H 07H	mnH 11H	P ShifterDelay: Ich Cross Feedback Level -100 ..100
00H 08H	mnH 11H	P ShifterDelay: Rch Chromatic Pitch -12,,,12
00H 09H	mnH 11H	P ShifterDelay: Rch Fine Pitch -100...100
00H 0AH	mnH 11H	P ShifterDelay: Rch Pre Delay 0...,50ms
00H 0BH	mnH 11H	P ShifterDelay: Rch Feedback Delay Time 0...500ms
00H 0CH	mnH 11H	P ShifterDelay: Rch Feedback Level -100,,,100
00H 0DH	mnH 11H	P ShifterDelay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 0EH	mnH 11H	P ShifterDelay: Effect Level -100,,,100
00H 0FH	mnH 11H	P ShifterDelay: Direct Level -100,,,100
00H 10H	mnH 11H	EQ: Iow EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 11H	mnH 11H	EQ: Iow EQ Gain -12...12dB
00H 12H	mnH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 13H	mnH 11H	EQ: Iow EQ Q 3.,,100 = 0 3.,,10 0
00H 14H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 15H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 16H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 17H	mnH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 18H	mnH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1 4,,.20 0kHz
00H 1AH	mnH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 1BH	mnH 11H	EQ: Out Level 0,,,100
00H 1CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Reservé)

Algorithme 4 Vocoder

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 1 0,...100
00H 02H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 2 0,..,100
00H 03H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 3 0,,,100
00H 04H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 4 0,,,100
00H 05H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 5 0,,.100
00H 06H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 6 0,,,100
00H 07H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 7 0,,,100
00H 08H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 8 0...100
00H 09H	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 9 0.,,100
00H 0AH	mnH 11H	Vocoder: Voice Character 10 0...100
00H 0BH	mnH 11H	Chorus: Rate 1.,.100 = 0 1...10 0Hz
00H 0CH	mnH 11H	Chorus: Depth 0,,,100
00H 0DH	mnH 11H	Chorus: Pre Delay 0...50ms
00H 0EH	mnH 11H	Chorus: Feedback Level -100...100
00H 0FH	mnH 11H	Chorus: Effect Level -100,,,100
00H 10H	mnH 11H	Chorus: Direct Level -100,,,100
00H 11H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 5 2CH RSS

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	2CH RSS: Ach Azimuth -30,,,30 = -180,,,180
00H 01H	mnH 11H	2CH RSS: Ach Elevation -15,,,15 = -90,,,90
00H 02H	mnH 11H	2CH RSS: Bch Azimuth -30,,,30 = -180,,,180
00H 03H	mnH 11H	2CH RSS: Bch Elevation -15,.,15 = -90,,,90
00H 04H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 6 Delay RSS

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Delay RSS: Delay Time 0,,.1200ms
00H 01H	mnH 11H	Delay RSS: Shift -1200,,,1200 = 11200,,,R1200ms
00H 02H	mnH 11H	Delay RSS: Center Dealy Time 0,,.1200ms
00H 03H	mnH 11H	Delay RSS: RSS Level 0.,.100
00H 04H	mnH 11H	Delay RSS: Center Level 0,,,100
00H 05H	mnH 11H	Delay RSS: Feedback Level -100.,,100
00H 06H	mnH 11H	Delay RSS: IF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
00H 07H	mnH 11H	Delay RSS: IF Damp Gain -36,,.0dB
00H 08H	mnH 11H	Delay RSS: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1 0,,,20 0kHz
00H 09H	mnH 11H	Delay RSS: HF Damp Gain -36,,.0dB
00H 0AH	mnH 11H	Delay RSS: Effect Level -100,,,100
00H 0BH	mnH 11H	Delay RSS: Direct Level -100,,,100
00H 0CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservéd)

Algorithme 7 Chorus RSS

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Chorus RSS: Chorus Rate 1,,,100 = 0 1,,,10 0Hz
00H 01H	mnH 11H	Chorus RSS: Chorus Depth 0,,,100
00H 02H	mnH 11H	Chorus RSS: Effect Level -100,,,100
00H 03H	mnH 11H	Chorus RSS: Direct Level -100,,,100
00H 04H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)v

Paramètres communs aux Algorithmes 8,9,10 Guitar Multi 1, 2, 3

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Compressor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Metal/Distortion/Over Drive SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	Auto Wah SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mnH 11H	Guitar Amp Simulator SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mnH 11H	Flanger SW 0,1 = Off,On
00H 06H	mnH 11H	Delay SW 0,1 = Off,On
00H 07H	mnH 11H	Compressor: Attack 0,,,100
00H 08H	mnH 11H	Compressor: Level 0,,,100
00H 09H	mnH 11H	Compressor: Sustain 0,,,100
00H 0AH	mnH 11H	Compressor: Tone -50,,,50
00H 0BH	mnH 11H	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 0CH	mnH 11H	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 0DH	mnH 11H	Auto Wah: Mode 0,1 = LPF,BPF
00H 0EH	mnH 11H	Auto Wah: Polarity 0,1 = Down,Up
00H 0FH	mnH 11H	Auto Wah: Frequency 0,,,100
00H 10H	mnH 11H	Auto Wah: Level 0,,,100
00H 11H	mnH 11H	Auto Wah: Peak 0,,,100
00H 12H	mnH 11H	Auto Wah: Sens 0,,,100
00H 13H	mnH 11H	Auto Wah: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 14H	mnH 11H	Auto Wah: Depth 0,,,100
00H 15H	mnH 11H	Guitar Amp Simulator: Mode 0,,,3 = Small,BultIn,2Stack,3Stack
00H 16H	mnH 11H	Flanger: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 17H	mnH 11H	Flanger: Depth 0,,,100
00H 18H	mnH 11H	Flanger: Manual 0,,,100
00H 19H	mnH 11H	Flanger: Resonance 0,,,100
00H 1AH	mnH 11H	Delay: Delay Time 0,,,1000ms
00H 1BH	mnH 11H	Delay: Shift -1000,,,1000 = L1000,,R1000ms
00H 1CH	mnH 11H	Delay: Feedback Time 0,,,1000ms
00H 1DH	mnH 11H	Delay: Feedback Level -100,,,100
00H 1EH	mnH 11H	Delay: Effect Level -100,,,100
00H 1FH	mnH 11H	Delay: Direct Level -100,,,100

* La somme des paramètres Delay Time et Delay Shift ne doit pas dépasser 1000

Paramètres propres à l'Algorithme 8 Guitar Multi 1

00H 20H	mnH 11H	Metal: Gain 0,,,100
00H 21H	mnH 11H	Metal: Level 0,,,100
00H 22H	mnH 11H	Metal: Hi Gain -100,,,100
00H 23H	mnH 11H	Metal: Mid Gain -100,,,100
00H 24H	mnH 11H	Metal: Low Gain -100,,,100
00H 25H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Paramètres propres à l'Algorithme 9 Guitar Multi 2

00H 20H	mnH 11H	Distortion: Gain 0,,,100
00H 21H	mnH 11H	Distortion: Level 0,,,100
00H 22H	mnH 11H	Distortion: Tone 0,,,100
00H 23H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Paramètres propres à l'Algorithme 10 Guitar Multi 3

00H 20H	mnH 11H	Over Drive: Gain 0,,,100
00H 21H	mnH 11H	Over Drive: Level 0,,,100
00H 22H	mnH 11H	Over Drive: Tone 0,,,100
00H 23H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 11 Vocal Multi

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Limitter/De-esser SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Enhancer SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mnH 11H	P Shifter SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mnH 11H	Delay SW 0,1 = Off,On
00H 06H	mnH 11H	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 07H	mnH 11H	Limiter/De-essor Mode 0,1 = Limiter,De-essor
00H 08H	mnH 11H	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 09H	mnH 11H	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 0AH	mnH 11H	Limiter: Threshold 0,,,100
00H 0BH	mnH 11H	Limiter: Release 0,,,100
00H 0CH	mnH 11H	Limiter: Level 0,,,100
00H 0DH	mnH 11H	De-essor: Sens 0,,,100
00H 0EH	mnH 11H	De-essor: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00H 0FH	mnH 11H	Enhancer: Sens 0,,,100

00H 10H	mmH 11H	Enhancer: Frequency 10...100 = 1 0...10 0kHz
00H 11H	mmH 11H	Enhancer: MIX Level 0,,,100
00H 12H	mmH 11H	Enhancer: Level 0,,,100
00H 13H	mmH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 14H	mmH 11H	EQ: Low EQ Gain -12..12dB
00H 15H	mmH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2...200 = 20...2000Hz
00H 16H	mmH 11H	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 17H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 18H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 19H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 1AH	mmH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 1BH	mmH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 1CH	mmH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1 4,,,20 0kHz
00H 1DH	mmH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 1EH	mmH 11H	EQ: Out level 0,,,100
00H 1FH	mmH 11H	P Shifter: Chromatic Pitch -12,,,12
00H 20H	mmH 11H	P Shifter: Fine Pitch -100...100
00H 21H	mmH 11H	P Shifter: Effect Level -100...100
00H 22H	mmH 11H	P Shifter: Direct Level -100...100
00H 23H	mmH 11H	Delay: Delay Time 0,,,1000
00H 24H	mmH 11H	Delay: Feedback Level -100,,,100
00H 25H	mmH 11H	Delay: Effect level -100,,,100
00H 26H	mmH 11H	Delay: Direct level -100,,,100
00H 27H	mmH 11H	Chorus: Rate 1...100 = 0 1,..10 0Hz
00H 28H	mmH 11H	Chorus: Depth 0,..100
00H 29H	mmH 11H	Chorus: Pre Delay 0 ..50ms
00H 2AH	mmH 11H	Chorus: Effect level -100,..100
00H 2BH	mmH 11H	Chorus: Direct level -100...100
00H 2CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 12 Rotary

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Over Drive SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 03H	mmH 11H	Noise Suppressor: Release 0...100
00H 04H	mmH 11H	Over Drive: Gain 0...100
00H 05H	mmH 11H	Over Drive: Level 0,,,100
00H 06H	mmH 11H	Rotary: Low Rate 1...100 = 0 1...10 0Hz
00H 07H	mmH 11H	Rotary: Hi Rate 1,,,100 = 0 1,,.10 0Hz
00H 08H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 13 Guitar AMP Simulator

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Pre Amp SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Speaker SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH 11H	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 04H	mmH 11H	Noise Suppressor: Release 0,..100
00H 05H	mmH 11H	Pre Amp: Mode 0...13 = JC-120,Clean Twin,Match Drive,BG Lead, MS1959(I), MS1959(II), MS1959(I+II), SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2Turbo, Distortion, Fuzz
00H 06H	mmH 11H	Pre Amp: Volume 0,,,100
00H 07H	mmH 11H	Pre Amp: Bass 0,,,100
00H 08H	mmH 11H	Pre Amp: Middle 0,, 100
00H 09H	mmH 11H	Pre Amp: Treble 0,..100
00H 0AH	mmH 11H	Pre Amp: Presence 0,..100
00H 0BH	mmH 11H	Pre Amp: Master 0,,,100
00H 0CH	mmH 11H	Pre Amp: Bright 0,1 = Off,On
00H 0DH	mmH 11H	Pre Amp: Gain 0,1,2 = Low,Middle,High
00H 0EH	mmH 11H	Speaker: Type 0...11 = Small Middle, JC-120, Built In 1, Built In 2,Built In 3, Built In 4, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack
00H 0FH	mmH 11H	Speaker: MIC Setting 0,1,2 = 1,2,3
00H 10H	mmH 11H	Speaker: MIC Level 0,,,100
00H 11H	mmH 11H	Speaker: Direct level 0,,,100
00H 12H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

- Le paramètre Pre Amp Middle est indisponible lorsque le paramètre Mode est réglé sur "Match Drive"
- Lorsque le paramètre Mode est réglé "Match Drive", les valeurs du paramètre Pre Amp sont inversées (-100...0)
- Le paramètre Pre Amp Bright est disponible uniquement lorsque le paramètre Mode est réglé sur "JC-120", "Clean Twin" ou "BG Lead"

Algorithme 14 Stereo Phaser

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Phaser SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Phaser: Mode 0,,,3 = 4 8 12 16stage
00H 03H	mmH 11H	Phaser: Rate 1,,,100 = 0 1,,,10 0Hz
00H 04H	mmH 11H	Phaser: Depth 0,,,100

00H 05H	mnH 11H	Phaser: Polarity	0,1 = Inverse,Synchro
00H 06H	mnH 11H	Phaser: Manual	0,,,100
00H 07H	mnH 11H	Phaser: Resonance	0,,,100
00H 08H	mnH 11H	Phaser: Cross Feedback	0,,,100
00H 09H	mnH 11H	Phaser: Effect Level	-100,,,100
00H 0AH	mnH 11H	Phaser: Direct Level	-100,,,100
00H 0BH	mnH 11H	EQ: Low EQ Iype	0,1 = Shelving, Peaking
00H 0CH	mnH 11H	EQ: Low EQ Gain	-12,,,12dB
00H 0DH	mnH 11H	EQ: Low EQ Frequency	2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 0EH	mnH 11H	EQ: Low EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0FH	mnH 11H	EQ: Mid EQ Gain	-12,,,12dB
00H 10H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Frequency	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 11H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 12H	mnH 11H	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
00H 13H	mnH 11H	EQ: High EQ Gain	-12,,,12dB
00H 14H	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 15H	mnH 11H	EQ: High EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 16H	mnH 11H	EQ: Out Level	0,,,100
00H 17H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

Algorithme 15 Stereo Flanger

NRPN	Data Entry		
00H 00H	mnH 11H	Flanger SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	EQ SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Flanger: Rate	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 03H	mnH 11H	Flanger: Depth	0,,,100
00H 04H	mnH 11H	Flanger: Polarity	0,1 = Inverse,Synchro
00H 05H	mnH 11H	Flanger: Manual	0,,,100
00H 06H	mnH 11H	Flanger: Resonace	0,,,100
00H 07H	mnH 11H	Flanger: Cross Feedback Level	0,,,100
00H 08H	mnH 11H	Flanger: Effect Level	-100,,,100
00H 09H	mnH 11H	Flanger: Direct Level	-100,,,100
00H 0AH	mnH 11H	EQ: Low EQ Iype	0,1 = Shelving, Peaking
00H 0BH	mnH 11H	EQ: Low EQ Gain	-12,,,12dB
00H 0CH	mnH 11H	EQ: Low EQ Frequency	2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 0DH	mnH 11H	EQ: Low EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0EH	mnH 11H	EQ: Mid EQ Gain	-12,,,12dB
00H 0FH	mnH 11H	EQ: Mid EQ Frequency	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 10H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 11H	mnH 11H	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
00H 12H	mnH 11H	EQ: High EQ Gain	-12,,,12dB
00H 13H	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 14H	mnH 11H	EQ: High EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 15H	mnH 11H	EQ: Out Level	0,,,100
00H 16H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

Algorithme 16 Dual Compressor/Limiter

NRPN	Data Entry		
00H 00H	mnH 11H	Comp/Limit A SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Noise Suppressor A SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Comp/Limit B SW	0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	Noise Suppressor B SW	0,1 = Off,On
00H 04H	mnH 11H	Comp/Limit A: Detect	0,1,2 = A,B,Link
00H 05H	mnH 11H	Comp/Limit A: Level	-60,,,12dB
00H 06H	mnH 11H	Comp/Limit A: Thresh	-60,,,0dB
00H 07H	mnH 11H	Comp/Limit A: Attack	0,,,100
00H 08H	mnH 11H	Comp/Limit A: Release	0,,,100
00H 09H	mnH 11H	Comp/Limit A: Ratio	0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
00H 0AH	mnH 11H	Noise Suppressor A: Detect	0,1,2 = A,B,Link
00H 0BH	mnH 11H	Noise Suppressor A: Threshold	0,,,100
00H 0CH	mnH 11H	Noise Suppressor A: Release	0,,,100
00H 0DH	mnH 11H	Comp/Limit B: Detect	0,1,2 = A,B,Link
00H 0EH	mnH 11H	Comp/Limit B: Level	-60,,,12dB
00H 0FH	mnH 11H	Comp/Limit B: Thresh	-60,,,0dB
00H 10H	mnH 11H	Comp/Limit B: Attack	0,,,100
00H 11H	mnH 11H	Comp/Limit B: Release	0,,,100
00H 12H	mnH 11H	Comp/Limit B: Ratio	0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
00H 13H	mnH 11H	Noise Suppressor B: Detect	0,1,2 = A,B,Link
00H 14H	mnH 11H	Noise Suppressor B: Threshold	0,,,100
00H 15H	mnH 11H	Noise Suppressor B: Release	0,,,100
00H 16H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

Algorithme 17 Gate Reverb (FX1 Uniquement)

NRPN	Data Entry		
00H 00H	mnH 11H	G Reverb SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	EQ SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	G Reverb: Gate Time	10,,,400ms

00H 03H	mnH 11H	G Reverb: Pre Delay 0,,,300ms
00H 04H	mnH 11H	G Reverb: Effect Level -100...100
00H 05H	mnH 11H	G Reverb: Mode 0,,,4 = Normal,I->R,R->L,Reverse1,Reverse2
00H 06H	mnH 11H	G Reverb: Thickness 0,,,100
00H 07H	mnH 11H	G Reverb: Density 0,,,100
00H 08H	mnH 11H	G Reverb: Accent Delay 0,,,200ms
00H 09H	mnH 11H	G Reverb: Accent Level 0,,,100
00H 0AH	mnH 11H	G Reverb: Accent Pan 1,,,127 = L63,,,R63
00H 0BH	mnH 11H	G Reverb: Direct Level -100...100
00H 0CH	mnH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0DH	mnH 11H	EQ: Low EQ Gain -12...12dB
00H 0EH	mnH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2...200 = 20...2000Hz
00H 0FH	mnH 11H	EQ: Low EQ Q 3...100 = 0.3...10.0
00H 10H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12...12dB
00H 11H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20...800 = 200...8000Hz
00H 12H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 13H	mnH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 14H	mnH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 15H	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 16H	mnH 11H	EQ: High EQ Q 3...100 = 0.3...10.0
00H 17H	mnH 11H	EQ: Out Level 0,...100
00H 18H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 18 Multi Tap Delay

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	M Tap Delay: Time 1 0,,,1200ms
00H 02H	mnH 11H	M Tap Delay: Level 1 0,,,100
00H 03H	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 1 1,,,127 = L63,,,R63
00H 04H	mnH 11H	M Tap Delay: Time 2 0,,,1200ms
00H 05H	mnH 11H	M Tap Delay: Level 2 0,,,100
00H 06H	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 2 1,,,127 = L63,,,R63
00H 07H	mnH 11H	M Tap Delay: Time 3 0...1200ms
00H 08H	mnH 11H	M Tap Delay: Level 3 0,,,100
00H 09H	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 3 1...127 = L63...R63
00H 0AH	mnH 11H	M Tap Delay: Time 4 0,,,1200ms
00H 0BH	mnH 11H	M Tap Delay: Level 4 0,,,100
00H 0CH	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 4 1,,,127 = L63,,,R63
00H 0DH	mnH 11H	M Tap Delay: Time 5 0...1200ms
00H 0EH	mnH 11H	M Tap Delay: Level 5 0...100
00H 0FH	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 5 1...127 = L63...R63
00H 10H	mnH 11H	M Tap Delay: Time 6 0,,,1200ms
00H 11H	mnH 11H	M Tap Delay: Level 6 0,,,100
00H 12H	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 6 1,,,127 = L63,,,R63
00H 13H	mnH 11H	M Tap Delay: Time 7 0,...1200ms
00H 14H	mnH 11H	M Tap Delay: Level 7 0...100
00H 15H	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 7 1,,,127 = L63...R63
00H 16H	mnH 11H	M Tap Delay: Time 8 0...1200ms
00H 17H	mnH 11H	M Tap Delay: Level 8 0,...100
00H 18H	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 8 1,...127 = L63,,,R63
00H 19H	mnH 11H	M Tap Delay: Time 9 0...1200ms
00H 1AH	mnH 11H	M Tap Delay: Level 9 0...100
00H 1BH	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 9 1...127 = L63...R63
00H 1CH	mnH 11H	M Tap Delay: Time 10 0...1200ms
00H 1DH	mnH 11H	M Tap Delay: Level 10 0,,,100
00H 1EH	mnH 11H	M Tap Delay: Pan 10 1,,,127 = L63,,,R63
00H 1FH	mnH 11H	M Tap Delay: Feedback Delay Time 0,,,1200ms
00H 20H	mnH 11H	M Tap Delay: Feedback Level -100,,,100
00H 21H	mnH 11H	M Tap Delay: Effect Level -100...100
00H 22H	mnH 11H	M Tap Delay: Direct Level -100...100
00H 23H	mnH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 24H	mnH 11H	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 25H	mnH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 26H	mnH 11H	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 27H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 28H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20...800 = 200,,,8000Hz
00H 29H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Q 3.,,100 = 0.3,,,10.0
00H 2AH	mnH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 2BH	mnH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 2CH	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 2DH	mnH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3...10.0
00H 2EH	mnH 11H	EQ: Out Level 0...100
00H 2FH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 19 Stereo Multi

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On

00H 01H	mnH 11H	Comp/Limit SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Enhancer SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mnH 11H	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 05H	mnH 11H	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 06H	mnH 11H	Comp/Limit: Level -60,,,12dB
00H 07H	mnH 11H	Comp/Limit: Thresh -60,,,0dB
00H 08H	mnH 11H	Comp/Limit: Attack 0,,,100
00H 09H	mnH 11H	Comp/Limit: Release 0,,,100
00H 0AH	mnH 11H	Comp/Limit: Ratio 0,,,3 = 1 5:1,2:1,4:1,100:1
00H 0BH	mnH 11H	Enhancer: Sens 0,,,100
00H 0CH	mnH 11H	Enhancer: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00H 0DH	mnH 11H	Enhancer: MIX Level 0,,,100
00H 0EH	mnH 11H	Enhancer: Level 0,,,100
00H 0FH	mnH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 10H	mnH 11H	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 11H	mnH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 12H	mnH 11H	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 13H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 14H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 15H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 16H	mnH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 17H	mnH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 18H	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 19H	mnH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1AH	mnH 11H	EQ: Out Level 0,,,100
00H 1BH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 20 Reverb 2

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Reverb SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Reverb 2: Reverb Type 0,,,4 = Room1,Room2,Hall1,Hall2,Plate
00H 03H	mnH 11H	Reverb 2: Reverb Time 1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
00H 04H	mnH 11H	Reverb 2: Pre Delay 0,,,200msec
00H 05H	mnH 11H	Reverb 2: Density 0,,,100
00H 06H	mnH 11H	Reverb 2: High Pass Filter 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 07H	mnH 11H	Reverb 2: Low Pass Filter 10,,,201 = 1.0,,,20.0kHz,Thru
00H 08H	mnH 11H	Reverb 2: Effect Level 0,,,100
00H 09H	mnH 11H	Reverb 2: Direct Level 0,,,100
00H 0AH	mnH 11H	Reverb 2: Gate SW 0,1 = Off,On
00H 0BH	mnH 11H	Reverb 2: Gate Mode 0,1 = Gate,Ducking
00H 0CH	mnH 11H	Reverb 2: Gate Threshold 0,,,100
00H 0DH	mnH 11H	Reverb 2: Gate Attack Time 1,,,100
00H 0EH	mnH 11H	Reverb 2: Gate Release Time 1,,,100
00H 0FH	mnH 11H	Reverb 2: Gate Hold Time 1,,,100
00H 10H	mnH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 11H	mnH 11H	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 12H	mnH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 13H	mnH 11H	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 14H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 15H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 16H	mnH 11H	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 17H	mnH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 18H	mnH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 1AH	mnH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1BH	mnH 11H	EQ: Out Level 0,,,100
00H 1CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 21 Space Chorus

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Chorus: Input Mode 0,1 = Mono,Stereo
00H 02H	mnH 11H	Chorus: Mode 0,,,6 = 1,2,3,4,1+4,2+4,3+4
00H 03H	mnH 11H	Chorus: Mix Balance 0,,,100
00H 04H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 22 Lo-Fi Processor

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Lo-Fi Processor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Realtime Modify Filter SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Lo-Fi Processor: Pre Filter SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	Lo-Fi Processor: Rate 0,,,31 = Off,1/2,,,1/32
00H 04H	mnH 11H	Lo-Fi Processor: Number of Bit 0,,,15 = Off,15,,,1bit
00H 05H	mnH 11H	Lo-Fi Processor: Post Filter SW 0,1 = Off,On

00H 06H	mnH 11H	Io-Fi Processor: Effect Level 0,,,100
00H 07H	mnH 11H	Io-Fi Processor: Direct Level 0,,,100
00H 08H	mnH 11H	Realtime Modify Filter: Filter Type 0,,,2 = LPF,BPF,HPF
00H 09H	mnH 11H	Realtime Modify Filter: Cut Off 0,,,100
00H 0AH	mnH 11H	Realtime Modify Filter: Resonance 0,,,100
00H 0BH	mnH 11H	Realtime Modify Filter: Gain 0,,,24dB
00H 0CH	mnH 11H	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 0DH	mnH 11H	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 0EH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 23 4 Band Parametric EQ

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Parametric EQ Link SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Parametric EQ Ach SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Parametric EQ Bch SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	EQ Ach: Input Gain -60,,,12dB
00H 04H	mnH 11H	EQ Ach: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 05H	mnH 11H	EQ Ach: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 06H	mnH 11H	EQ Ach: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 07H	mnH 11H	EQ Ach: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 08H	mnH 11H	EQ Ach: Low Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 09H	mnH 11H	EQ Ach: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 0AH	mnH 11H	EQ Ach: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 0BH	mnH 11H	EQ Ach: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 0CH	mnH 11H	EQ Ach: High Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 0DH	mnH 11H	EQ Ach: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 0EH	mnH 11H	EQ Ach: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0FH	mnH 11H	EQ Ach: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 10H	mnH 11H	EQ Ach: High EQ Frequency 14,,,200 = 1 4,,,20 0kHz
00H 11H	mnH 11H	EQ Ach: High EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 12H	mnH 11H	EQ Ach: Output Level -60,,,12dB
00H 13H	mnH 11H	EQ Bch: Input Gain -60,,,12dB
00H 14H	mnH 11H	EQ Bch: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 15H	mnH 11H	EQ Bch: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 16H	mnH 11H	EQ Bch: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 17H	mnH 11H	EQ Bch: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 18H	mnH 11H	EQ Bch: Low Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mnH 11H	EQ Bch: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 1AH	mnH 11H	EQ Bch: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 1BH	mnH 11H	EQ Bch: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 1CH	mnH 11H	EQ Bch: High Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 1DH	mnH 11H	EQ Bch: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 1EH	mnH 11H	EQ Bch: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 1FH	mnH 11H	EQ Bch: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 20H	mnH 11H	EQ Bch: High EQ Frequency 14,,,200 = 1 4,,,20 0kHz
00H 21H	mnH 11H	EQ Bch: High EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
00H 22H	mnH 11H	EQ Bch: Output Level -60,,,12dB
00H 23H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* Lorsque le paramètre Link SW est réglé sur "On", les paramètres Bch reprennent la valeur des paramètres Ach correspondants

Algorithme 24 10 Band Graphic EQ

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Graphic EQ Link SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Graphic EQ Ach SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Graphic EQ Bch SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	EQ Ach: Input Gain -60,,,12dB
00H 04H	mnH 11H	EQ Ach: 31 25Hz Gain -12,,,12dB
00H 05H	mnH 11H	EQ Ach: 62 5Hz Gain -12,,,12dB
00H 06H	mnH 11H	EQ Ach: 125Hz Gain -12,,,12dB
00H 07H	mnH 11H	EQ Ach: 250Hz Gain -12,,,12dB
00H 08H	mnH 11H	EQ Ach: 500Hz Gain -12,,,12dB
00H 09H	mnH 11H	EQ Ach: 1 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0AH	mnH 11H	EQ Ach: 2 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0BH	mnH 11H	EQ Ach: 4 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0CH	mnH 11H	EQ Ach: 8 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0DH	mnH 11H	EQ Ach: 16 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0EH	mnH 11H	EQ Ach: Output Level -60,,,12dB
00H 0FH	mnH 11H	EQ Bch: Input Gain -60,,,12dB
00H 10H	mnH 11H	EQ Bch: 31 25Hz Gain -12,,,12dB
00H 11H	mnH 11H	EQ Bch: 62 5Hz Gain -12,,,12dB
00H 12H	mnH 11H	EQ Bch: 125Hz Gain -12,,,12dB
00H 13H	mnH 11H	EQ Bch: 250Hz Gain -12,,,12dB
00H 14H	mnH 11H	EQ Bch: 500Hz Gain -12,,,12dB
00H 15H	mnH 11H	EQ Bch: 1 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 16H	mnH 11H	EQ Bch: 2 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 17H	mnH 11H	EQ Bch: 4 0kHz Gain -12,,,12dB

00H 18H	mmH 11H	EQ Bch: 8 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 19H	mmH 11H	EQ Bch: 16 0kHz Gain -12,,,12dB
00H 1AH	mmH 11H	EQ Bch: Output Level -60,,,12dB
00H 1BH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* Lorsque le paramètre Link SW est réglé sur "On", les paramètres Bch reprennent la valeur des paramètres Ach correspondants.

Algorithme 25 Hum Canceler

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Hum Canceler SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Hum Canceler: Freq 200,,,8000 = 20.0,,,800.0Hz
00H 03H	mmH 11H	Hum Canceler: Width 10,,,40%
00H 04H	mmH 11H	Hum Canceler: Depth 0,,,100
00H 05H	mmH 11H	Hum Canceler: Threshold 0,,,100
00H 06H	mmH 11H	Hum Canceler: Range Low 1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
00H 07H	mmH 11H	Hum Canceler: Range High 10,,,201 = 1.0,,,20.0kHz,Unlimit
00H 08H	mmH 11H	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 09H	mmH 11H	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 0AH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 26 Vocal Canceler

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Vocal Canceler SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Vocal Canseler: Balance 0,,,100
00H 03H	mmH 11H	Vocal Canceler: Range Low 1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
00H 04H	mmH 11H	Vocal Canseler: Range High 10,,,201 = 1.0,,,20.0kHz,Unlimit
00H 05H	mmH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 06H	mmH 11H	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 07H	mmH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 08H	mmH 11H	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 09H	mmH 11H	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 0AH	mmH 11H	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 0BH	mmH 11H	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0CH	mmH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0DH	mmH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 0EH	mmH 11H	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 0FH	mmH 11H	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 10H	mmH 11H	EQ: Out Level 0,,,100
00H 11H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 27 Voice Transfomer (FX1 uniquement)

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Voice Transfomer SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Reverb SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Fader Edit SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH 11H	MIDI Control SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mmH 11H	Voice Transfomer: Robot SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mmH 11H	Voice Transfomer: Chromatic Pitch -12,,,36
00H 06H	mmH 11H	Voice Transfomer: Fine Pitch -100,,,100
00H 07H	mmH 11H	Voice Transfomer: Chromatic Formant -12,,,12
00H 08H	mmH 11H	Voice Transfomer: Fine Formant -100,,,100
00H 09H	mmH 11H	Voice Transfomer: Mix Balance 0,,,100
00H 0AH	mmH 11H	Reverb: Reverb Time 1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
00H 0BH	mmH 11H	Reverb: Pre Delay 0,,,200msec
00H 0CH	mmH 11H	Reverb: Density 0,,,100
00H 0DH	mmH 11H	Reverb: Effect Level 0,,,100
00H 0EH	mmH 11H	MIDI Control: Bend Range 0,,,12 = Off,1,,,12
00H 0FH	mmH 11H	MIDI Control: Portamento 0,,,100 = Off,1,,,100
00H 10H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithm 28 Vocoder 2 (FX1 uniquement)

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Vocoder: Envelope Mode 0,,,2 = Sharp,Soft,Long
00H 02H	mmH 11H	Vocoder: Pan Mode 0,,,3 = Mono,Stereo,L->R,R->L
00H 03H	mmH 11H	Vocoder: Hold 0,1 = Off,MIDI
00H 04H	mmH 11H	Vocoder: Mic Sens 0,,,100
00H 05H	mmH 11H	Vocoder: Synth Input Level 0,,,100
00H 06H	mmH 11H	Vocoder: Voice Char Level 1 0,,,100
00H 07H	mmH 11H	Vocoder: Voice Char Level 2 0,,,100
00H 08H	mmH 11H	Vocoder: Voice Char Level 3 0,,,100
00H 09H	mmH 11H	Vocoder: Voice Char Level 4 0,,,100
00H 0AH	mmH 11H	Vocoder: Voice Char Level 5 0,,,100
00H 0BH	mmH 11H	Vocoder: Voice Char Level 6 0,,,100

00H 0CH	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 7 0...100
00H 0DH	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 8 0...100
00H 0EH	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 9 0,,,100
00H 0FH	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 10 0,,,100
00H 10H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 11 0,,,100
00H 11H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 12 0...100
00H 12H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 13 0,,,100
00H 13H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 14 0...100
00H 14H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 15 0,,,100
00H 15H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 16 0,,,100
00H 16H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 17 0,,,100
00H 17H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 18 0,,,100
00H 18H	mnH 11H	Vocoder: Voice Char Level 19 0,,,100
00H 19H	mnH 11H	Vocoder: Mic High Pass Filter 9,,,200 = Thru,1 0,,,20 0kHz
00H 1AH	mnH 11H	Vocoder: Mic High Pass Filter Pan 1,,,127 = I63,,,R63
00H 1BH	mnH 11H	Vocoder: Mic Mix 0...100
00H 1CH	mnH 11H	Vocoder: Noise Suppressor Threshold 0...100
00H 1DH	mnH 11H	Chorus: Rate 1,,,100 = 0 1...10 0Hz
00H 1EH	mnH 11H	Chorus: Depth 0,,,100
00H 1FH	mnH 11H	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
00H 20H	mnH 11H	Chorus: Mix Balance 0,,,100
00H 21H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 29 Mic Simulator

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Link SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Mic Converter Ach SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mnH 11H	Bass Cut Ach SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mnH 11H	Distance Ach SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mnH 11H	Limiter Ach SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mnH 11H	Mic Converter Bch SW 0,1 = Off,On
00H 06H	mnH 11H	Bass Cut Bch SW 0,1 = Off,On
00H 07H	mnH 11H	Distance Bch SW 0,1 = Off,On
00H 08H	mnH 11H	Limiter Bch SW 0,1 = Off,On
00H 09H	mnH 11H	Mic Converter Ach: Input 0,,,4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat
00H 0AH	mnH 11H	Mic Converter Ach: Output 0,,,6 = SmlDy,VocDy,LrgDy,SmlCn,LrgCn,VntCn,Flat
00H 0BH	mnH 11H	Mic Converter Ach: Phase 0,1 = Normal,Inverse
00H 0CH	mnH 11H	Bass Cut Ach: Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 0DH	mnH 11H	Distance Ach: Proximity Effect -12,,,+12
00H 0EH	mnH 11H	Distance Ach: Timelag 0...1000 = 0,,,3000cm
00H 0FH	mnH 11H	Limiter Ach: Detect HPF Frequency 1,,,200 = Thru,20...2000Hz
00H 10H	mnH 11H	Limiter Ach: Level -60,,,24dB
00H 11H	mnH 11H	Limiter Ach: Threshold -60,...0dB
00H 12H	mnH 11H	Limiter Ach: Attack 0,,,100
00H 13H	mnH 11H	Limiter Ach: Release 0,,,100
00H 14H	mnH 11H	Mic Converter Bch: Input 0,,,4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat
00H 15H	mnH 11H	Mic Converter Bch: Output 0,,,6 = SmlDy,VocDy,LrgDy,SmlCn,LrgCn,VntCn,Flat
00H 16H	mnH 11H	Mic Converter Bch: Phase 0,1 = Normal,Inverse
00H 17H	mnH 11H	Bass Cut Bch: Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 18H	mnH 11H	Distance Bch: Proximity Effect -12,,,+12
00H 19H	mnH 11H	Distance Bch: Timelag 0...1000 = 0,,,3000cm
00H 1AH	mnH 11H	Limiter Bch: Detect HPF Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 1BH	mnH 11H	Limiter Bch: Level -60,,,24dB
00H 1CH	mnH 11H	Limiter Bch: Threshold -60,,,0dB
00H 1DH	mnH 11H	Limiter Bch: Attack 0,,,100
00H 1EH	mnH 11H	Limiter Bch: Release 0,,,100
00H 1FH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

- Lorsque le paramètre Mic Converter Input est réglé sur "MinCn", le paramètre Output peut être uniquement réglé sur les valeurs "SmlDy" ou "LrgCn"
- Lorsque le paramètre Link SW est réglé sur "On", les paramètres Bch reprennent la valeur des paramètres Ach correspondants

Algorithme 30 3 Band Isolator

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Isolator SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mnH 11H	Isolator High Volume -60,,,+4dB
00H 02H	mnH 11H	Isolator Middle Volume -60,,,+4dB
00H 03H	mnH 11H	Isolator Low Volume -60,,,+4dB
00H 04H	mnH 11H	Isolator Anti Phase Middle Switch 0,1 = Off,On
00H 05H	mnH 11H	Isolator Anti Phase Middle Level 0,,,100
00H 06H	mnH 11H	Isolator Anti Phase Low Switch 0,1 = Off,On
00H 07H	mnH 11H	Isolator Anti Phase Low Level 0,,,100
00H 08H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 31 Tape Echo 201

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mnH 11H	Tape Echo SW 0,1 = Off,On

00H 01H	mmH 11H	Tape Echo Mode Select 0,..6 = 1,..7
00H 02H	mmH 11H	Tape Echo Repeat Rate 0,,,100
00H 03H	mmH 11H	Tape Echo Intensity 0,,,100
00H 04H	mmH 11H	Tape Echo Effect Level 0,,,100
00H 05H	mmH 11H	Tape Echo Direct Level 0,..100
00H 06H	mmH 11H	Tape Echo Tone Bass -100,,.100
00H 07H	mmH 11H	Tape Echo Tone Treble -100,,,100
00H 08H	mmH 11H	Tape Echo Tape Head S Pan 1,..127 = L63,,,R63
00H 09H	mmH 11H	Tape Echo Tape Head M Pan 1...127 = L63,,,R63
00H 0AH	mmH 11H	Tape Echo Tape Head L Pan 1,..127 = L63,,,R63
00H 0BH	mmH 11H	Tape Echo Tape Distortion 0,,,100
00H 0CH	mmH 11H	Tape Echo Wah Flutter Rate 0,,,100
00H 0DH	mmH 11H	Tape Echo Wah Flutter Depth 0,,,100
00H 0EH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 32 Analog Flanger

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Analog Flanger SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Analog Flanger Mode 0...3 = FL1,FL2,FL3,CHO
00H 02H	mmH 11H	Analog Flanger Feedback 0,,,100
00H 03H	mmH 11H	Analog Flanger Modulation Rate 0,,,100
00H 04H	mmH 11H	Analog Flanger Modulation Depth 0,,,100
00H 05H	mmH 11H	Analog Flanger Modulation Frequency 0,,,100
00H 06H	mmH 11H	Analog Flanger Channel B Modulation 0,1 = Nor,Inv
00H 07H	mmH 11H	Analog Flanger Channel A Phase 0,1 = Nor,Inv
00H 08H	mmH 11H	Analog Flanger Channel B Phase 0,1 = Nor,Inv
00H 09H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 33 Analog Phaser

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Analog Phaser SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Analog Phaser Mode 0,1 = 4STAGE,8STAGE
00H 02H	mmH 11H	Analog Phaser Frequency 0...100
00H 03H	mmH 11H	Analog Phaser Resonance 0,,,100
00H 04H	mmH 11H	Analog Phaser LFO 1 Rate 0,,,100
00H 05H	mmH 11H	Analog Phaser LFO 1 Depth 0,,,100
00H 06H	mmH 11H	Analog Phaser LFO 1 Channel B Mod 0,1 = Nor,Inv
00H 07H	mmH 11H	Analog Phaser LFO 2 Rate 0...100
00H 08H	mmH 11H	Analog Phaser LFO 2 Depth 0,,,100
00H 09H	mmH 11H	Analog Phaser LFO 2 Channel B Mod 0,1 = Nor,Inv
00H 0AH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

○Algorithme 34 Speaker Modeling

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	Speaker Modeling SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Bass Cut SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Low Frequency Trimmer SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH 11H	High Frequency Trimmer SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mmH 11H	Limiter SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mmH 11H	(Réservé)
00H 06H	mmH 11H	Speaker Modeling Model 0...11 = THRU,FLAT,Fwd.BLK,Fwd.E-B,Fwd MAC, SmlCUBE,Wh.CONE,WhTISUE RADIO,SmallTV, BoomBOX,BoomLoB
00H 07H	mmH 11H	Speaker Modeling Phase 0,1 = NRM,INV
00H 08H	mmH 11H	Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 09H	mmH 11H	Low Frequency Trimmer Gain -12,,,12dB
00H 0AH	mmH 11H	Low Frequency Trimmer Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 0BH	mmH 11H	High Frequency Trimmer Gain -12,,,12dB
00H 0CH	mmH 11H	High Frequency Trimmer Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00H 0DH	mmH 11H	Limiter Threshold -60,,,0dB
00H 0EH	mmH 11H	Limiter Release 0.,,100
00H 0FH	mmH 11H	Limiter Level -60,,,24dB
00H 10H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

Algorithme 35 Mastering Tool Kit

NRPN	Data Entry	
00H 00H	mmH 11H	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH 11H	Bass Cut SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH 11H	Enhancer SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH 11H	Expander SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mmH 11H	Compressor SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mmH 11H	Limiter SW 0,1 = Off,On
00H 06H	mmH 11H	EQ: Input Gain -24...12dB
00H 07H	mmH 11H	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 08H	mmH 11H	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 09H	mmH 11H	EQ: Low EQ Frequency 2,,,42 = 20,,,2000Hz (voir tableau *1)
00H 0AH	mmH 11H	EQ: Low EQ Q 0,,,31 = 0.3,,,16.0(tableau *2)
00H 0BH	mmH 11H	EQ: Low Mid EQ Gain -12...12dB

00H 0CH	mnH 11H	EQ: Low Mid EQ Frequency 2,,,54 = 20,,,8000Hz (voir tableau *1)
00H 0DH	mnH 11H	EQ: Low Mid EQ Q 0,,,31 = 0.3 , 16.0(tableau *2)
00H 0EH	mnH 11H	EQ: High Mid EQ Gain -12...12dB
00H 0FH	mnH 11H	EQ: High Mid EQ Frequency 2...54 = 20...8000Hz (voir tableau *1)
00H 10H	mnH 11H	EQ: High Mid EQ Q 0...31 = 0.3...16.0(tableau *2)
00H 11H	mnH 11H	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 12H	mnH 11H	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 13H	mnH 11H	EQ: High EQ Frequency 39,,,62 = 1.4k,,,20.0kHz (voir tableau *1)
00H 14H	mnH 11H	EQ: High EQ Q 0,,,31 = 0.3,,,16.0(tableau *2)
00H 15H	mnH 11H	EQ: Level -24...12dB
00H 16H	mnH 11H	Bass Cut Frequency 1,,,42 = Off,20...2000Hz (voir tableau *1)
00H 17H	mnH 11H	Enhancer Sens 0,,,100
00H 18H	mnH 11H	Enhancer Frequency 36,,,56 = 1.0k,,,10.0kHz (voir tableau *1)
00H 19H	mnH 11H	Enhancer Mix Level -24,,,12dB
00H 1AH	mnH 11H	Input Gain -24,,,12dB
00H 1BH	mnH 11H	Input Detect Time 0,,,10ms
00H 1CH	mnH 11H	Input Low Split Point 2,,,34 = 20,,,800Hz (voir tableau *1)
00H 1DH	mnH 11H	Input High Split Point 40,,,60 = 1.6k...16.0kHz (voir tableau *1)
00H 1EH	mnH 11H	Expander Low Threshold 0,,,80 = -80,,,0dB
00H 1FH	mnH 11H	Expander Mid Threshold 0,,,80 = -80,,,0dB
00H 20H	mnH 11H	Expander High Threshold 0,,,80 = -80,,,0dB
00H 21H	mnH 11H	Expander Low Ratio 0,,,13 = 1:1 0,,,1:INF (tableau *3)
00H 22H	mnH 11H	Expander Mid Ratio 0,,,13 = 1:1 0,,,1:INF (tableau *3)
00H 23H	mnH 11H	Expander High Ratio 0,,,13 = 1:1 0...1:INF (tableau *3)
00H 24H	mnH 11H	Expander Low Attack 0,,,100ms
00H 25H	mnH 11H	Expander Mid Attack 0,,,100ms
00H 26H	mnH 11H	Expander High Attack 0,...100ms
00H 27H	mnH 11H	Expander Low Release 0,,,100 = 50,,.5000ms
00H 28H	mnH 11H	Expander Mid Release 0,,,100 = 50,,.5000ms
00H 29H	mnH 11H	Expander High Release 0...100 = 50,,,5000ms
00H 2AH	mnH 11H	Compressor Low Threshold -24,,.0dB
00H 2BH	mnH 11H	Compressor Mid Threshold -24,,,0dB
00H 2CH	mnH 11H	Compressor High Threshold -24,,,0dB
00H 2DH	mnH 11H	Compressor Low Ratio 0...13 = 1:1 0,,,1:INF (tableau *3)
00H 2EH	mnH 11H	Compressor Mid Ratio 0.,,13 = 1:1 0,,,1:INF (tableau *3)
00H 2FH	mnH 11H	Compressor High Ratio 0...13 = 1:1 0,,,1:INF (tableau *3)
00H 30H	mnH 11H	Compressor Low Attack 0...100ms
00H 31H	mnH 11H	Compressor Mid Attack 0,,,100ms
00H 32H	mnH 11H	Compressor High Attack 0,,,100ms
00H 33H	mnH 11H	Compressor Low Release 0,,,100 = 50,,,5000ms
00H 34H	mnH 11H	Compressor Mid Release 0...100 = 50,,,5000ms
00H 35H	mnH 11H	Compressor High Release 0,..100 = 50...5000ms
00H 36H	mnH 11H	Mixer Low Level 0,,,86 = -80.,,6dB
00H 37H	mnH 11H	Mixer Mid Level 0,,,86 = -80...6dB
00H 38H	mnH 11H	Mixer High Level 0,,,86 = -80,,,6dB
00H 39H	mnH 11H	Limiter Threshold -24,,,0dB
00H 3AH	mnH 11H	Limiter Attack 0,,,100ms
00H 3BH	mnH 11H	Limiter Release 0...100 = 50,,,5000ms
00H 3CH	mnH 11H	Output Level 0...86 = -80.,,6dB
00H 3DH	mnH 11H	Output Soft Clip 0.1 = Off,On
00H 3EH	mnH 11H	Output Dither 0,..17 = Off,24,,,8Bit
00H 3FH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

***1 Tableau des valeurs de fréquences**

Data	Freq(Hz)	Data	Freq(Hz)	Data	Freq(Hz)	Date	Freq(Hz)
0	THRU	16	100	32	630	48	4.00k
1	THRU	17	112	33	710	49	4.50k
2	20.0	18	125	34	800	50	5.00k
3	22.4	19	140	35	900	51	5.60k
4	25.0	20	160	36	1.00k	52	6.30k
5	28.0	21	180	37	1.12k	53	7.10k
6	31.5	22	200	38	1.25k	54	8.00k
7	35.5	23	224	39	1.40k	55	9.00k
8	40.0	24	250	40	1.60k	56	10.0k
9	45.0	25	280	41	1.80k	57	11.2k
10	50.0	26	315	42	2.00k	58	12.5k
11	56.0	27	355	43	2.24k	59	14.0k
12	63.0	28	400	44	2.50k	60	16.0k
13	71.0	29	450	45	2.80k	61	18.0k
14	80.0	30	500	46	3.15k	62	20.0k
15	90.0	31	560	47	3.55k	63	22.4k

***2 Tableau des valeurs de Q (largeur de bande)**

Data	Q	Data	Q
0	0.3	16	2.8
1	0.4	17	3.1
2	0.5	18	3.5
3	0.6	19	4.0
4	0.7	20	4.5
5	0.8	21	5.0
6	0.9	22	5.6
7	1.0	23	6.3
8	1.1	24	7.1
9	1.2	25	8.0
10	1.4	26	9.0
11	1.6	27	10.0
12	1.8	28	11.2
13	2.0	29	12.5
14	2.2	30	14.0
15	2.5	31	16.0

***3 Tableau des valeurs de taux (RATIO)**

Data	RATIO	
0	1:1.0	(OFF)
1	1:1.1	
2	1:1.2	
3	1:1.4	
4	1:1.6	
5	1:1.8	
6	1:2.0	
7	1:2.5	
8	1:3.1	
9	1:4.0	
10	1:5.6	
11	1:8.0	
12	1:16	
13	1:INF	

●Program Change

Permet de sélectionner les effets lorsque le canal MIDI est réglé sur 0H ou 1H
Permet de sélectionner les scènes lorsque le canal MIDI est réglé sur EH
Le VSR-880 ne transmet jamais ce type de message

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n = n° de canal MIDI : 0H - 1H (0 - 1) 0 = Effet1 1 = Effet2
FH (15) 15 = Mémoire de scènes (*1)
pp = n° de programme : 00H - 63H (0 - 99) n = 0H, 1H
pp = n° de programme : 00H - 07H (0 - 7) n = FH

(*1) Si un message de Program Change est transmis au VSR-880 alors qu'il est en lecture, celui-ci s'arrête, passe sur la Scène correspondante, puis relance la lecture. Les changements de programme ne sont jamais pris en compte lorsque le VSR-880 est en enregistrement

●Pitch Bend

Les messages de Pitch Bend sont pris en compte lorsque c'est l'algorithme d'effet 27 (Voice Transformer) qui est sélectionné et que le paramètre MIDI Control SW est activé (On)

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n = n° de canal MIDI : 0H - 1H (ch 1-ch 2)
n = 0 (can 1) : Voice Transformer : Chromatic Pitch
n = 1 (can 2) : Voice Transformer : Chromatic Formant
mm ll = valeur : 00H,00H - 40H,00H - 7FH,7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Messages système communs

●Message de quart d'image MIDI Time Code

Le VSR peut transmettre des messages de quart d'image MTC lorsqu'il est en lecture ou en enregistrement si le paramètre SYSTEM/"Syn:Source" est réglé sur "INT" et que le paramètre SYSTEM/"Syn:Gen" est réglé sur "MTC". Les messages transmis viennent s'ajouter à l'Offset "SMPTE(MTC) Offset Time" lorsque le début du morceau se trouve sur "00:00:00:00"
Le VSR-880 se synchronise à ces messages ajoutés à l'Offset "SMPTE (MTC) Offset Time" lorsque le morceau commence à "00:00:00:00" si le paramètre SYSTEM/"Syn:Source" est réglé sur "EXT"

Statut	2ème octet
F1H	mmH (= 0nnndddd)

```
nnn  = type de message      : 0 = Images, demi-octets de poids faible
                              1 = Images, demi-octet de poids fort
                              2 = Secondes, demi-octets de poids faible
                              3 = Secondes demi-octets de poids fort
                              4 = Minutes, demi-octets de poids faible
                              5 = Minutes, demi-octets de poids fort
                              6 = Heures, demi-octets de poids faible
                              7 = Heures, demi-octets de poids fort
dddd = demi-octet de 4 bits   : 0h - FH (0 - 15)
```

Affectation des bits :

```
Images          xxxyyyyy
                   xxx     Réservé (000)
                   yyyyy   n° d'image(0-29)

Secondes        xxyyyyyy
                   xx      Réservé (00)
                   yyyyyy  Secondes  (0-59)

Minutes         xxyyyyyy
                   xx      Réservé (00)
                   yyyyyy  Minutes  (0-59)

Heures          xyyzzzzz
                   x       Réservé (0)
                   yy      Type de Time Code
                           0 = 24 images / Sec
                           1 = 25 images / Sec
                           2 = 30 images / Sec (Drop Frame)
                           3 = 30 images / Sec (Non Drop)
                   zzzzz   Heures    (0-23)
```

●Pointeurs de position (Song Position Pointer)

Lorsque le paramètre "Syn:Source" est réglé sur "INT" et que le paramètre "Syn:Gen" est réglé sur "MIDIclk" ou sur "SyncTr", la position de la tête de lecture du VSR-880 est communiquée par un message de pointeur de position avant que le VSR-880 ne passe en lecture/enregistrement et après l'exécution de la fonction Locate

Statut	2ème octet	3ème octet
F2H	mmH	nnH
mm,nn = Position de la tête de lecture :		00H 00H - 7FH 7FH

■Messages temps réel

Transmis quand "Syn:Source" est réglé sur "INT" et "Syn:Gen" sur "MIDIclk" ou "SyncTr"

●Horloge

Statut
F8H

●Start (départ)

Statut
FAH

●Continue (reprise)

Statut
FBH

●Stop (arrêt)

Statut
FCH

■Messages de System Exclusive (SysEx)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	iiH,ddH, . eeH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message de System Exclusive
iiH	n° ID du fabriquant 41H n° ID fabricant de Roland 7EH Message universel en temps différé 7FH Message universel en temps réel
ddH	Données : 00H - 7FH (0-127)
:	:
eeH	Données
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 est capable de transférer le réglage de ses paramètres internes ou de recharger des réglages externes par le biais des messages de System Exclusive
Le VSR-880 transmet et reconnaît les messages de System Exclusive universels Data Request(RQ1) et Data set(DS1)

○Précision sur le n°ID de modèle

Le n°ID de modèle du VSR-880 est le 00H,29H, que ce soit pour les messages Data Request (RQ1) ou pour les messages Data set(DT1)
Le VSR-880 est par ailleurs compatible avec le VS-880EX en transmission et en réception si vous lui affectez le n°ID de modèle 00H,14H
Le n°ID de modèle des messages de requête de données (RQ1) et de Data set (DT1) transmis par le VSR-880 se règle au niveau paramètre SYSTEM/"MID:ModelID"
Le VSR-880 prend en compte les messages contenant l'un ou l'autre de ces n°ID de modèle

○Précision sur le n°ID d'appareil

Les messages exclusifs ne se limitent pas à un canal MIDI spécifique. Ils disposent par contre d'un paramètre de réglage particulier baptisé ID d'appareil
Ces n°ID d'appareil permettent de ne faire prendre uen compte une commande que par l'appareil à laquelle elle est destinée
Les messages de System Exclusive transmis par le VSR-880 portent le n°ID d'appareil 00H - 1FH. EN réception, le VSR-880 ne prend en compte que les messages exclusifs portant son n°ID ou bien le numéro 7FH
Le n°ID d'appareil du VSR-880 correspond à la valeur du paramètre SYSTEM/"MID:DeviceID" moins une unité

●Messages de System Exclusive universels

○MESSAGES DE REQUÊTE

Requête d'Identité

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH,App,06H,01H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message de System Exclusive
7EH	Message de System Exclusive universel en temps différé
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Informations générales (sous-ID n°1)
01H	Requête d'identité (sous-ID n°2)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Ce message permet de demander la transmission d'un paramètre particulier par le VSR-880. Le VSR-880 ne transmet pas en lui-même ce message.
Tout message de ce type reçu sur le VSR-880 dont le n°ID d'appareil correspond au n°ID du VR-880 ou à 7FH entraîne la transmission de la réponse d'identité suivante par le VSR-880.

Réponse d'identité

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH.App.06H.02H.41H.mmH.mmH. 00H.00H.00H.00H.ssH.ssH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7EH	Message de System Exclusive universel en temps différé
App	n°ID d'appareil
06H	Informations générales (sous-ID n°1)
02H	Requête d'identité (sous-ID n°2)
41H	ID de fabricant (Roland)
mmH mmH	Code de famille de l'appareil (VSR-880/VS-880EX)
00H 00H	n° de famille de l'appareil
00H	
00H	
ssH ssH	Version du système d'exploitation
F7H	EOX (fin du message exclusif)

La valeur à affecter au code de famille de l'appareil dépend de la valeur du paramètre SYSTEM/"MID:ModelID"
Si "MID:ModelID" est réglé sur "VSR", le code de famille d'appareil est de 29H.01H
Si "MID:ModelID" est réglé sur "88EX", le code de famille d'appareil est de de 14H.01H

Commandes MMC (MIDI Machine Control)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.06H.aaH. . bbH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message de System Exclusive
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
Dev	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
aaH	Commande
:	:
bbH	Commande
F7H	EOX (fin du message exclusif)

(*) voir section "3. MIDI Machine Control"

Réponses MMC (MIDI Machine Control)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.07H.aaH. . bbH	F7H

Byte	Description
F0H	Statut du message de System Exclusive
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
Dev	n°ID d'appareil
07H	Message de réponse MMC
aaH	Réponse
:	:
bbH	Réponse
F7H	EOX (findu message exclusif)

(*) voir section "3. MIDI Machine Control"

●Transfert de données (RQ1, DT1)

○Requête de données (RQ1)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H.app.mmH.mmH.11H. aaH.bbH.ccH.ssH.ssH.ssH.somme	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
41H	n°ID fabricant (Roland)
Dev	n°ID d'appareil
mmH.mmH	n°ID de modèle (VSR-880/VS-880EX)
11H	n°ID de commande (RQ1)
aaH	Adresse. MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse. LSB
ssH	Taille. MSB
ssH	Taille
ssH	Taille. LSB
Sum	Check Sum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Ce message permet d'envoyer au VSR-880 une requête de transmission de ses données
Le VSR-880 ne transmet pas en lui-même ce type de message
Lorsque le VSR-880 reçoit une requête de données, il transmet les données demandées sous forme de message Data Set(DT1) dans les cas suivants :

1. L'adresse demandée correspond bien à l'adresse de base du paramètre demandé du VSR-880
2. La taille demandée est supérieure à 1 octet

○Data Set (DT1)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H.app.mmH.mmH.12H.a aH.bbH.ccH.ddH. . eeH.somme	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message de System Exclusive
41H	n°ID fabricant (Roland)
Dev	n°ID d'appareil
mmH.mmH	n°ID de modèle (VSR-880/VS-880EX)
12H	n°ID de commande (DT1)
aaH	Adresse. MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse. LSB
ddH	Données
:	:
eeH	Données
Sum	Check Sum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Les messages DataSet 1 sont pris en compte dans les cas suivants :

Si le n°ID d'appareil du message est le même que celui de l'appareil destinataire et que l'adresse du message correspond bien à l'adresse de base du paramètre demandé, les données reçues sont stockées à partir de l'adresse de base du paramètre spécifié
Si plusieurs messages "Data Set 1" sont transmis successivement, laissez un intervalle d'au moins 25 ms entre chaque paquet pour que la réception puisse s'effectuer correctement

Les messages DataSet 1 sont transmis dans les cas suivants :

Il suffit que le VSR-880 reçoive un message de requête de données (RQ1) valide pour renvoyer automatiquemenet les données correspondantes. Voir section "2. Tableau d'adresse des paramètres" pour de plus amples détails sur la transmission des paramètres

2. Tableau d'adresse des paramètres

Les adresses sont indiquées au format hexadécimal à 7 bits.

Adresse	MSB		LSB
Binaire Hexa 7 bits	0aaa aaaa AA	0bbb bbbb BB	0ccc cccc CC

■Tableau des blocs d'adresse

< n°ID de modèle = 00H.29H >

Adresse de début	Contenu et remarques
00 00 00	Paramètre Système
01 00 00	Paramètre de morceau
02 00 00	Paramètre de mixage
03 00 00	Paramètre Locate
04 00 00	Paramètre d'effet
05 00 00	Pilotage à distance
06 00 00 07 00 00	(Réservé)
08 00 00 09 00 00 0A 00 00 0B 00 00 0C 00 00 0D 00 00 0E 00 00 0F 00 00	Réglage de synchronisation des pistes
10 00 00 11 00 00 12 00 00 13 00 00 14 00 00	Accès disque
15 00 00 - 7F 7F 7F	Non défini (Réservé)

●Paramètre système

Adresse de début	Données	Contenu et remarques	
00 00 00 00 00 01# 00 00 02# 00 00 03#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	SMPTE(MTC) Offset Time aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd = 0...268435455block (1 bloc=16 échant)	
00 00 04 00 00 05# 00 00 06# 00 00 07#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Vari Pitch	
00 00 08 00 00 09#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	(Réservéd)	
00 00 0A	00 - 01	Vari Pitch Switch	Off,On
00 00 0B	00 - 01	Marker Stop Switch	Off,On
00 00 0C	00 - 05	Fade Length	2,10,20,30,40,50mS
00 00 0D	0A - 5B	Preview Length	1 0...10 0S
00 00 0E	00 - 05	Foot Switch Assign	Play/Stop,Record, TapMarker,Next,Previous,GPI
00 00 0F	00 - 02	Metronome Out Mode	Off,INT,MIDI
00 00 10	00 - 01	Metronome Out Type	REConly,AnyTime
00 00 11	00 - 03	Master Clock	DIN1,INT,DIN2,R-BUS
00 00 12	00 - 1F	MIDI System Exclusive Device ID (*1)	1,,,32
00 00 13	00 - 01	MIDI OUT/THRU Switch (*1)	Out,Thru
00 00 14	00 - 01	MIDI System Exclusive RX Switch (*1)	Off,On
00 00 15	00 - 01	MIDI System Exclusive TX Switch (*1)	Off,On
00 00 16	00 - 0F	MIDI Metronome Channel	1,,,16
00 00 17	00 - 7F	MIDI Metronome Accent Note	0,,,127
00 00 18	01 - 7F	MIDI Metronome Accent Velocity	1,,,127
00 00 19	00 - 7F	MIDI Metronome Normal Note	0,,,127
00 00 1A	01 - 7F	MIDI Metronome Normal Velocity	1,,,127
00 00 1B	00 - 01	MIDI Mixer Control Local Switch	Off,On
00 00 1C	00 - 02	MIDI Mixer Control Type	Off,C.C.,Excl
00 00 1D	00 - 0A	Sync. Error Level	0,,,10
00 00 1E	00 - 01	Sync. Source	INT,EXT
00 00 1F	00 - 04	Sync. Generate	Off,MTC,MIDIclk,Sync1r,R-BUS
00 00 20	00 - 03	Sync. MTC Format	24,25,29D,29N,30
00 00 21	00	(Réservé)	
00 00 22	00	(Réservé)	
00 00 23	00 - 01	Recording Monitor	Input,Auto
00 00 24	00 - 01	Time Disply	ABS,REL
00 00 25	00 - 7f	Internal Metronome Level	0-127
00 00 26	00 - 01	Undo Message	Off,On
00 00 27	00	(Réservé)	
00 00 28 00 00 29# 00 00 2A# 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Carte de tempo -1 Tempo Map Time	
00 00 2C 00 00 2D# 00 00 2E# 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Carte de tempo -1 Sync Track Time	
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Carte de tempo -1 Tempo	250 - 2500 = 25.0 - 250.0
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Carte de tempo -1 Meas	1 - 999
00 00 34 00 00 35#	00 00 - 1F	Carte de tempo -1 Beat	0 - 31 = 1/1, 1/2, ..., 7/8, 8/8
00 00 36 00 00 37#	00 00	Carte de tempo -1 (Réservé)	
00 00 38 : :		Carte de tempo-2 (voir Carte 1, 16 octets chacun)	
00 06 47#		Carte de tempo-50	
00 06 48	01 - 32	Total Tempo Map Number (*2)	1 - 50
00 06 49	00 - 4B	Scrub Loop Length	25 - 100 mS
00 06 4A	00 - 02	MMC Mode	Off, Master, Slave
00 06 4B	00 - 01	Level Meter Tx. via MIDI	Off,On
00 06 4C	00 - 01	Effector Board Available (*3)	Off,On
00 06 4D	00 - 01	Digital Output Copy Protect	Off,On
00 06 4E	00 - 01	Auto Mix Mode	Off,On
00 06 4F	00 - 01	Auto Mix Snap Shot Mode	ALL,MaskP
00 06 50	00 - 03	Display Type of Remaining	Time,CapaMB,Capa%,Event
00 06 51	00 - 01	(Réservé)	
00 06 52	00 - 01	Peak Hold	Off,On
00 06 53	00 - 01	Scene Change by PG#	Off,On
00 06 54	00 - 01	Effect Change by PG#	Off,On
00 06 55	00 - 01	Effect Ctrl by Control Change	Off,On
00 06 56	00 - 01	V.Track Bank	A, B
00 06 57	00 - 00	(Réservé)	
00 06 58	00 - 01	Mastering Room Sw	Off,On
00 06 59	00 - 01	Mastering Status	REC,PLAY
00 06 5A	00 - 07	Mastering V-Track	VTrk1,,,VTrk8
00 06 5B	00 - 04	Mastering Track After Rec	0...4 = to ZERO to Last Phrs: 0s,to Last Phrs: 2s, to Last Phrs: 4s,stay HERE
00 06 5C	00 - 01	Mastering Track Marker Add	Off,On
00 06 5D	00 - 01	Mastering Track Type	Norm,CD-R
00 06 5E	00 - 01	MIDI Model ID Select	VSR-880,VS-880EX
00 06 5F	00 - 01	Sync In Select	MIDI,R-BUS
00 06 60 : : :	00 -	(Réservé)	
00 07 7F	00 -	(Réservé)	

(*) L'adresse signalée par un '#' est invalide. Transmettez le message DT1 ou RQ1 avec la taille spécifiée à l'adresse en omettant le '#'.

(*1) Ces paramètres sont purement consultatifs.

(*2) Il faut sauvegarder le paramètre à chaque modification des cartes de tempo. Les calculs s'effectuent dès la sauvegarde du paramètre.

(*3) Ce paramètre pûrement consultatif vous renseigne sur la présence de la carte d'effets.

●Paramètre de morceau (Song)

Adresse de début	Données	Contenu et remarques	
01 00 00 : : :	00	(Réservé)	
01 00 05#	00		
01 00 06 : : :	20 - 7E	Nom du morceau -1	(ASCII)
01 00 11	20 - 7E	Nom du morceau -12	
01 00 12	00 - 02	Fréq. d'échant du morceau chargé	48K,44.1K,32KHz

01 00 13	00 - 07	Mode R-DAC du morceau chargé VSR(7),CD(4),MAS(3), MT1(0),MT2(1),LIV1(2)
01 00 14	00 - xx	Protection du morceau chargé Off, On(=01 ou 81)
01 00 15	00	(Réservé)
01 00 16 01 00 17#	0000000a 0bbbbbbb	liste des morceaux abbbbbbb = 1...200
01 00 18 : : :	00 - :	Morceau-1 (Réservé)
01 00 1D	00 -	
01 00 1E : : :	20 - 7E	Morceau-1 Nom -1 (ASCII)
01 00 13	20 - 7E	Morceau-1 Nom -12
01 00 2A	00 - 02	Morceau-1 Fréq d'échant 48K,44 1K,32KHz
01 00 2B	00 - 07	Morceau-1 Mode R-DAC VSR(7),CD(4),MAS(3), MT1(0),MT2(1),LIV1(2)
01 00 2C : : :		Morceau-2 (Voir Morceau-1. 20 octets chaque)
01 1F 37#		Morceau-200
01 1F 38 01 1F 39#	0000000a 0bbbbbbb	VS-880 liste des morceaux abbbbbbb = 1...200
01 1F 3A : : :	00 - :	VS-880 Morceau-1 (Réservé)
01 1F 3F	00 -	
01 1F 40 : : :	20 - 7E	VS-880 Morceau-1 Nom -1 (ASCII)
01 1F 4B	20 - 7E	VS-880 Morceau-1 Nom -12
01 1F 4C	00 - 02	VS-880 Morceau-1 Fréq d'échant 48K,44 1K,32KHz
01 1F 4D	00 - 03	VS-880 Morceau-1 Mode R-DAC MAS(3),MT1(0),MT2(1),LIV1(2)
01 1F 4E : : :		VS-880 Morceau-2 (voir Morceau-1. 20octets chaque)
01 3E 59#		VS-880 Morceau-200
01 3E 5A 01 3e 5B#	0000000a 0bbbbbbb	VS-880EX liste des morceaux abbbbbbb = 1...200
01 3E 5C : : :	00 - :	VS-880EX Morceau-1 (Réservé)
01 3F 01	00 -	
01 3F 02 : : :	20 - 7E	VS-880EX Morceau-1 Nom -1 (ASCII)
01 3F 0D	20 - 7E	VS-880EX Morceau-1 Nom -12
01 3F 0E	00 - 02	VS-880EX Morceau-1 Fréq d'échant. 48K,44 1K,32KHz
01 3F 0F	00 - 03	VS-880EX Morceau-1 Mode R-DAC MAS(3),MT1(0),MI2(1),LIV1(2)
01 3F 10 : : :		VS-880EX Morceau-2 (v Morceau-1 20octets chaque)
01 5D 7B#		VS-880EX Morceau-200

(*) L'adresse signalée par un "#" est invalide Transmettez les requêtes de données (RQ1) avec la bonne taille à l'adresse indiquée en omettant le "#"

(*) Seuls les messages Data Set(DT1) de même nom que les morceaux sont pris en compte

●Paramètres de mixage (Mixer)

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
02 00 00 : : :	00 -	Etat de la piste -1 00=SOURCE,01=PLAY,02=REC 40=SOURCE_MUTE,41=PLAY_MUTE,22=REC_SOURCE
02 00 07	00 -	Etat de la piste -8
02 00 08 : : :	00 - 07	V piste -1 1...8
02 00 0F	00 - 07	V piste -8
02 00 10 : : :	00 - :	(Réservé) 0
02 00 1F	00 -	(Réservé)
02 00 20 : : :	00 - 7F	ATT piste -1 -12...+12dB
02 00 27	00 - 7F	ATT piste -8
02 00 28 : : :	00 - 7F	ATT voie -1 -12...+12dB
02 00 2F	00 - 7F	ATT voie -8
02 00 30 : : :	00 - 01	Phase piste -1 Nor,Inv
02 00 37	00 - 01	Phase piste -8
02 00 38	00 - 01	Phase voie -1 Nor,Inv
: : :		
02 00 3F	00 - 01	Phase voie -8
02 00 40 : : :	00 - :	(Réservé) 0
02 00 4F	00 -	(Réservé)
02 00 50 : : :	00 - 01	EQ piste -1 Off,On
02 00 57	00 - 01	EQ piste -8
02 00 58 : : :	00 - 01	EQ voie -1 Off,On
02 00 5F	00 - 01	EQ voie -8
02 00 60 : : :	00 - 7F	Piste 1 , EQ, fréquence grave 40,50,60, 70,80,90,100,120,140,160,180,200,300,400,500, 600,700,800,900,1K,1 1K,1 2K,1 3K,1 4K,1 5KHz
02 00 67	00 - 7F	Piste 8 , EQ, fréquence grave
02 00 68 : : :	00 - 7F	Voie 1 , EQ, fréquence grave 40,50,60 70,80,90,100,120,140,160,180,200,300,400,500, 600,700,800,900,1K,1 1K,1 2K,1 3K,1 4K,1 5KHz
02 00 6F	00 - 7F	Voie 8 , EQ, fréquence grave
02 00 70 : : :	00 - 7F	Piste 1 , EQ, gain grave -12...+12dB
02 00 77	00 - 7F	Piste 8 , EQ, gain grave
02 00 78 : : :	00 - 7F	Voie 1 , EQ, gain grave -12...+12dB
02 00 7F	00 - 7F	Voie 8 , EQ, gain grave
02 01 00 : : :	00 - 7F	Piste 1 , EQ, fréquence médium 200,300, 400,500,600,700,800,900,1K,1,1K,1 2K,1,3K,1,4K, 1 5K,1 6K,1 7K,1 8K,1 9K,2K,3K,4K,5K,6K,7K,8KHz
02 01 07	00 - 7F	Piste 8 , EQ, fréquence médium
02 01 08 : : :	00 - 7F	Voie 1 , EQ, fréquence médium 200,300, 400,500,600,700,800,900,1K,1,1K,1 2K,1,3K,1,4K, 1 5K,1 6K,1 7K,1 8K,1 9K,2K,3K,4K,5K,6K,7K,8KHz
02 01 0F	00 - 7F	Voie 8 , EQ, fréquence médium
02 01 10 : : :	00 - 7F	Piste 1 , EQ, gain médium -12...+12dB
02 01 17	00 - 7F	Piste 8 , EQ, gain médiume
02 01 18 : : :	00 - 7F	Voie 1 , EQ, gain grave -12...+12dB
02 01 1F	00 - 7F	Voie 8 , EQ, gain grave
02 01 20 : : :	00 - 7F	Piste 1, EQ, Q médium 0 5 1.2.4 8.16
02 01 27	00 - 7F	Piste 8, EQ, Q médium
02 01 28 : : :	00 - 7F	Voie 1, EQ, Q médium 0 5.1.2.4 8.16
02 01 2F	00 - 7F	Voie 8, EQ, Q médium
02 01 30 : : :	00 - 7F	Piste 1, EQ, fréquence aiguë 500, 600,700,800,900,1K,1.2K,1.4K,1.6K,1 8K,2K,3K, 4K,5K,6K,7K,8K,9K,10K,11K,12K,13K,14K,16K,18KHz
02 01 37	00 - 7F	Piste 8, EQ, fréquence aiguë
02 01 38 : : :	00 - 7F	Voie 1, EQ, fréquence aiguë 500, 600,700,800,900,1K,1.2K,1.4K,1.6K,1 8K,2K,3K, 4K,5K,6K,7K,8K,9K,10K,11K,12K,13K,14K,16K,18KHz
02 01 3F	00 - 7F	Voie 8, EQ, fréquence aiguë
02 01 40 : : :	00 - 7F	Piste 1, EQ, gain aigu -12...+12dB
02 01 47	00 - 7F	Piste 8, EQ, gain aigu
02 01 48 : : :	00 - 7F	Voie 1, EQ, gain aigu -12...+12dB
02 01 4F	00 - 7F	Voie 8, EQ ,gain aigu
02 01 50 : : :	00 - 04	Piste 1, effet d'insertion FX1 Off,Ins,Insl,InsR,InsS
02 01 57	00 - 04	Piste 8, effet d'insertion FX1
02 01 58 : : :	00 - 04	Voie 1, effet d'insertion FX1 Off,Ins,Insl,InsR,InsS
02 01 5F	00 - 04	Voie 8, effet d'insertion FX1
02 01 60 : : :	00 - 7F	Piste 1, niv de départ effet FX1 0...127
02 01 67	00 - 7F	Piste 8, niv de départ effet FX1
02 01 68 : : :	00 - 7F	Voie 1, niv de départ effet FX1 0...127
02 01 6F	00 - 7F	Voie 8, niv de départ effet FX1
02 01 70 : : :	00 - 7F	Piste 1, niv de retour effet FX1 0...127
02 01 77	00 - 7F	Piste 8, niv de retour effet FX1
02 01 78	00 - 7F	Voie 1, niv de retour effet FX1 0...127

:	:	:	
02 01 7F	00 - 7F	Voie 8, niv. de retour effet FX1	
02 02 00	00 - 04	Piste 1, effet d'insertion FX2	Off, Ins, InsL, InsR, InsS
:	:	:	
02 02 07	00 - 04	Piste 8, effet d'insertion FX2	
02 02 08	00 - 04	Voie 1, effet d'insertion FX2	Off, Ins, InsL, InsR, InsS
:	:	:	
02 02 0F	00 - 04	Voie 8, effet d'insertion FX2	
02 02 10	00 - 7F	Piste 1, niv. de départ effet FX2	0...127
:	:	:	
02 02 17	00 - 7F	Piste 8, niv. de départ effet FX2	
02 02 18	00 - 7F	Voie 1, niv. de départ effet FX2	0...127
:	:	:	
02 02 1F	00 - 7F	Voie 8, niv. de départ effet FX2	
02 02 20	00 - 7F	Piste 1, niv. de retour effet FX2	0 127
:	:	:	
02 02 27	00 - 7F	Piste 8, niv. de retour effet FX2	
02 02 28	00 - 7F	Voie 1, niv. de retour effet FX2	0...127
:	:	:	
02 02 2F	00 - 7F	Voie 8, niv. de retour effet FX2	
02 02 30	00 - 7F	Piste 1, Niveau	0...127
:	:	:	
02 02 37	00 - 7F	Piste 8, Niveau	
02 02 38	00 - 7F	Voie 1, Niveau	0...127
:	:	:	
02 02 3F	00 - 7F	Voie 8, Niveau	
02 02 40	01 - 7F	Piste 1, Panoramique MIX & BUS	L63 ... R63
:	:	:	
02 02 47	01 - 7F	Piste 8, Panoramique MIX & BUS	
02 02 48	01 - 7F	Voie 1, Panoramique MIX & BUS	L63 ... R63
:	:	:	
02 02 4F	01 - 7F	Voie 8, Panoramique MIX & BUS	
02 02 50	00 - 01	Piste 1, sélecteur MIX	Off, On
:	:	:	
02 02 57	00 - 01	Piste 8, sélecteur MIX	
02 02 58	00 - 01	Voie 1, sélecteur MIX	Off, On
:	:	:	
02 02 5F	00 - 01	VOie 8, sélecteur MIX	
02 02 60	00 - 01	Piste 1, départ BUS -1	Off, On
:	:	:	
02 02 67	00 - 01	Piste 8, départ BUS -1	
02 02 68	00 - 01	Piste 1, départ BUS -2	Off, On
:	:	:	
02 02 6F	00 - 01	Piste 8, départ BUS -2	
02 02 70	00 - 01	Piste 1, départ BUS -3	Off, On
:	:	:	
02 02 77	00 - 01	Piste 8, départ BUS -3	
02 02 78	00 - 01	Piste 1, départ BUS -4	Off, On
:	:	:	
02 02 7F	00 - 01	Piste 8, départ BUS -4	
02 03 00	00 - 01	Piste 1, départ BUS -5	Off, On
:	:	:	
02 03 07	00 - 01	Piste 8, départ BUS -5	
02 03 08	00 - 01	Piste 1, départ BUS -6	Off, On
:	:	:	
02 03 0F	00 - 01	Piste 8, départ BUS -6	
02 03 10	00 - 01	Piste 1, départ BUS -7	Off, On
:	:	:	
02 03 17	00 - 01	Piste 8, départ BUS -7	
02 03 18	00 - 01	Piste 1, départ BUS -8	Off, On
:	:	:	
02 03 1F	00 - 01	Piste 8, départ BUS -8	
02 03 20	00 - 01	Voie 1, départ BUS -1	Off, On
:	:	:	
02 03 27	00 - 01	Voie 8, départ BUS -1	
02 03 28	00 - 01	Voie 1, départ BUS -2	Off, On
:	:	:	
02 03 2F	00 - 01	Voie 8, départ BUS -2	
02 03 30	00 - 01	Voie 1, départ BUS -3	Off, On
:	:	:	
02 03 37	00 - 01	Voie 8, départ BUS -3	
02 03 38	00 - 01	Voie 1, départ BUS -4	Off, On
:	:	:	
02 03 3F	00 - 01	Voie 8, départ BUS -4	
02 03 40	00 - 01	Voie 1, départ BUS -5	Off, On
:	:	:	
02 03 47	00 - 01	Voie 8, départ BUS -5	
02 03 48	00 - 01	Voie 1, départ BUS -6	Off, On
:	:	:	
02 03 4F	00 - 01	Voie 8, départ BUS -6	
02 03 50	00 - 01	Voie 1, départ BUS -7	Off, On
:	:	:	
02 03 57	00 - 01	Voie 8, départ BUS -7	
02 03 58	00 - 01	Voie 1, départ BUS -8	Off, On
:	:	:	
02 03 5F	00 - 01	Voie 8, départ BUS -8	
02 03 60	00 - 02	Piste 1, sélecteur AUX	Off, Pre, Post
:	:	:	
02 03 67	00 - 02	Piste 8, sélecteur AUX	
02 03 68	00 - 02	Voie 1, sélecteur AUX	Off, Pre, Post
:	:	:	
02 03 6F	00 - 02	Voie 8, sélecteur AUX	
02 03 70	00 - 7F	Piste 1, niveau AUX	0...127
:	:	:	
02 03 77	00 - 7F	Piste 8, niveau AUX	
02 03 78	00 - 7F	Voie 1, niveau AUX	0...127
:	:	:	
02 03 7F	00 - 7F	VOie 8, niveau AUX	
02 04 00	01 - 7F	Piste 1, panoramique AUX	L63...R63
:	:	:	
02 04 07	01 - 7F	Piste 8, panoramique AUX	
02 04 08	01 - 7F	Voie 1, panoramique AUX	L63...R63
:	:	:	
02 04 0F	01 - 7F	Voie 8, panoramique AUX	
02 04 10	00 - 02	Piste 1, sélecteur FX1	Off, Pre, Post
:	:	:	
02 04 17	00 - 02	Piste 8, sélecteur FX1	
02 04 18	00 - 02	Voie 1, sélecteur FX1	Off, Pre, Post
:	:	:	
02 04 1F	00 - 02	Voie 8, sélecteur FX1	
02 04 20	00 - 7F	Piste 1, niveau FX1	0...127
:	:	:	
02 04 27	00 - 7F	Piste 8, niveau FX1	
02 04 28	00 - 7F	Voie 1, niveau FX1	0...127
:	:	:	
02 04 2F	00 - 7F	Voie 8, niveau FX1	
02 04 30	01 - 7F	Piste 1, panoramique FX1	L63...R63
:	:	:	
02 04 37	01 - 7F	Piste 8, panoramique FX1	
02 04 38	01 - 7F	Voie 1, panoramique FX1	L63...R63
:	:	:	
02 04 3F	01 - 7F	Voie 8, panoramique FX1	
02 04 40	00 - 02	Piste 1, sélecteur FX2	Off, Pre, Post
:	:	:	
02 04 47	00 - 02	Piste 8, sélecteur FX2	
02 04 48	00 - 02	Voie 1, sélecteur FX2	Off, Pre, Post
:	:	:	
02 04 4F	00 - 02	Voie 8, sélecteur FX2	
02 04 50	00 - 7F	Piste 1, niveau FX2	0...127
:	:	:	
02 04 57	00 - 7F	Piste 8, niveau FX2	
02 04 58	00 - 7F	Voie 1, niveau FX2	0...127
:	:	:	
02 04 5F	00 - 7F	Voie 8, niveau FX2	
02 04 60	01 - 7F	Piste 1, panoramique FX2	L63...R63
:	:	:	
02 04 67	01 - 7F	Piste 8, panoramique FX2	
02 04 68	01 - 7F	Voie 1, panoramique FX2	L63...R63
:	:	:	
02 04 6F	01 - 7F	Voie 8, panoramique FX2	
02 04 70	00 -	(Réservé)	0
:	:	:	
02 04 7F	00 -	(Réservé)	
02 05 00	00 - 01	Piste 1, Solo	Off, On
:	:	:	
02 05 07	00 - 01	Piste 8, Solo	
02 05 08	00 - 01	Voie 1, Solo	Off, On
:	:	:	
02 05 0F	00 - 01	Voie 8, Solo	
02 05 10	00 - 01	Piste 1, Mute	Off, On
:	:	:	
02 05 17	00 - 01	Piste 8, Mute	
02 05 18	00 - 01	Voie 1, Mute	Off, On
:	:	:	
02 05 1F	00 - 01	Voie 8, Mute	
02 05 20	00 - 01	Piste 1, couplage (Link Switch)	Off, On

:	:	:	
02 05 27	00 - 01	Piste 8, couplage (Link Switch)	
02 05 28 : 02 05 2F	00 - 01	Voie 1 couplage (Link Switch) : Voie 8 couplage (Link Switch)	Off,On
02 05 30 : 02 05 37	00 - 01	Piste 1 couplage des Faders : Piste 8, couplage des Faders	Off,On
02 05 38 : 02 05 3F	00 - 01	Voie 1 couplage des Faders : Voie 8, couplage des Faders	Off,On
02 05 40 : 02 05 43	00 - 7F	Niveau d'Offset des pistes -a : Niveau d'Offset des pistes -d	0...127
02 05 44 : 02 05 47	00 - 7F	Niveau d'Offset des voies -a : Niveau d'Offset des voies -d	0...127
02 05 48 : 02 05 4B	00 - 7F	Panoramique d'Offset des pistes -a : Panoramique d'Offset des pistes -d	L63...R63
02 05 4C : 02 05 4F	00 - 7F	Panoramique d'Offset des voies -a : Panoramique d'Offset des voies -d	L63...R63
02 05 50 : 02 05 53	00 -	(Réservé) : (Réservé)	0
02 05 54 : 02 05 57	00 - 03	Sélection entrées -1/2 : Sélection des entrées -7/8	Rear,Front,Digital,R-BUS
02 05 58	00 - 04	Sélection entrées stéréo	Off,Input12,Input34, Input56,Input78
02 05 59	00 - 7F	Niveau de l'entrée stéréo	0,,,127
02 05 5A	01 - 7F	Balance de l'entrée stéréo	L63,,,R63
02 05 5B : 02 05 62	00 - 01	Entrée stéréo, départ Bus -1 : Entrée stéréo, départ Bus -8	Off,On
02 05 63	00 - 01	Entrée stéréo, Solo	Off,On
02 05 64	00 - 01	Entrée stéréo, Mute	Off,On
02 05 65	00 - 01	(Réservé)	
02 05 66	00 - 7F	FX1 niveau de retour effet	0,,,127
02 05 67	01 - 7F	FX1, balance de retour effet	L63,,,R63
02 05 68 : 02 05 6F	00 - 01	FX1 départ vers bus de retour -1 : FX1, départ vers bus de retour -8	Off,On
02 05 70	00 - 01	FX1, Solo de retour effet	Off,On
02 05 71	00 - 01	FX1, Mute de retour effet	Off,On
02 05 72	00	(Réservé)	
02 05 73	00 - 7F	FX2, niveau de retour effet	0,,,127
02 05 74	01 - 7F	FX2, balance du retour effet	L63...R63
02 05 75 : 02 05 7C	00 - 01	FX2 départ vers bus de retour -1 : FX2, départ vers bus de retour -8	Off,On
02 05 7D	00 - 01	FX2 Solo de retur effet	Off,On
02 05 7E	00 - 01	FX2, Mute de retour effet	Off,On
02 05 7F	00 - 02	(Réservé)	
02 06 00	00 - 01	FX1, insertion générale	Off,Ins
02 06 01	00 - 7F	FX1, niv de l'insertion générale	0,,,127
02 06 02	00 - 7F	FX1, niv de retour insertion générale	0 ,127
02 06 03	00 - 01	FX2, insertion générale	Off,Ins
02 06 04	00 - 7F	FX2, niveau de l'insertion générale	0...,127
02 06 05	00 - 7F	FX2 niveau de retour insertion générale	0,,,127
02 06 06	00 - 7F	Niveau de sortie général	0,,,127
02 06 07	01 - 7F	Balance de sortie générale	L63,,,R63
02 06 08	00 - 7F	Niveau de départ AUX général	0,,,127
02 06 09	01 - 7F	Balance de départ AUX général	L63,,,R63
02 06 0A	00 - 7F	Niveau de départ effet FX1 général	0,,,127
02 06 0B	01 - 7F	Balance de départ effet FX1 générale	L63,...R63
02 06 0C	00 - 7F	Niveau de départ effet FX2 général	0...,127
02 06 0D	01 - 7F	Balance de départ effet FX2 générale	L63...R63
02 06 0E	00 -	(Réservé)	
02 06 0F	00 - 04	Master (général)	MIX, AUX, FX1, FX2, REC
02 06 10	00 -	(Réservé)	
02 06 11	00 - 03	Sélection de sortie num 1	Master, AUX, FX1, FX2 ou 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
02 06 12	00 - 03	Sélection de sortie num 2	Master, AUX, FX1, FX2 ou 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
02 06 13	00 - 01	Sortie directe	Off,On
02 06 14	00 - 01	Mode EQ	2 bandes, 3 bandes
02 06 15	00 -	(Réservé)	
02 06 16	00 -	(Réservé)	
02 06 17	00 - 03	Signal à affecter à la prise casque	Master, AUX, FX1, FX2 ou 1-2, 3-4, 5-6, 7-8

●Paramètre Locate

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
03 00 00	0aaaaaaa	LOCATE-1 (*1)
03 00 01#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 02#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 03#	0ddddddd	
03 00 04	0aaaaaaa	LOCATE-2 (*1)
03 00 05#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 06#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 07#	0ddddddd	
03 00 08	0aaaaaaa	LOCATE-3 (*1)
03 00 09#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 0A#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 0B#	0ddddddd	
03 00 0C	0aaaaaaa	LOCATE-4 (*1)
03 00 0D#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 0E#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 0F#	0ddddddd	
03 00 10	0aaaaaaa	LOCATE-5 (*1)
03 00 11#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 12#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 13#	0ddddddd	
03 00 14	0aaaaaaa	LOCATE-6 (*1)
03 00 15#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 16#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 17#	0ddddddd	
03 00 18	0aaaaaaa	LOCATE-7 (*1)
03 00 19#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 1A#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 1B#	0ddddddd	
03 00 1C	0aaaaaaa	LOCATE-8 (*1)
03 00 1D#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 1E#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 1F#	0ddddddd	
03 00 20	0aaaaaaa	Point de départ de la boucle (*1,2)
03 00 21#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 22#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 23#	0ddddddd	
03 00 24	0aaaaaaa	Fin de la boucle (*1,2)
03 00 25#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 26#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 27#	0ddddddd	
03 00 28	0aaaaaaa	Point de Punch In (*1,2)
03 00 29#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 2A#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 2B#	0ddddddd	
03 00 2C	0aaaaaaa	Point de Punch Out (*1,2)
03 00 2D#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 00 2E#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 00 2F#	0ddddddd	
03 01 00	0aaaaaaa	Marqueur (*1,3)
03 01 01#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
03 01 02#	0ccccccc	0,...268435455bloc (1bloc=16échant)
03 01 03#	0ddddddd	cur 0,,,999 marqueur, >=1000 Tout
03 01 04	00 - 04	Commande Marqueur/Point de repère 00=Marker Read (*3) 01=Marker Write (*3) 02=Marker Clear (*3) 03 = Get Locate Bank (*4) 04 = Set Locate Bank (*4)
03 01 05	00 - 01	Catégorie de marqueurs 00=Normal 01=Automix Snapshot 02=Automix Realtime 03=CD-R Index

(*) L'adresse signalée par un "#" est invalide. Transmettez les messages Data Set(DT1) ou Data Request (RQ1) avec l'adresse spécifiée en omettant le '#'

(*) Les paramètres temporels correspondent à l'heure après recherche (REL) lorsque le

morceau commence à "00:00:00:00"

(*1) Le VSR-880 traite les 16 échantillons comme un seul bloc pour la gestion interne de l'heure. Veillez à ce que l'expression des variations temporelles internes correspondent à la fréquence d'échantillonnage de chaque morceau. Il n'est pas possible de fixer une heure supérieure à 24 heures.

Exemple 1) Fixez l'heure sur 00:01:00:00 (30 Non-Drop)
Fréquence d'échantillonnage : 48 kHz :
2880000 échantillons = 180000 blocs = 00 0A 7E 20 (7 bits hexa)

Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz :
2646000 échantillons = 165375 blocs = 00 0A 0B 7F (7 bits hexa)

Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz :
1920000 échantillons = 120000 blocs = 00 07 29 40 (7 bits hexa)

Exemple 2) Fixez l'heure sur 23:59:59:29 (30 Non-Drop)
Fréquence d'échantillonnage : 48 kHz :
4147198400 échantillons = 259199900 blocs = 7B 4C 27 1C (7 bits hexa)

Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz :
3810238530 échantillons = 238139908 blocs = 71 46 74 04 (7 bits hexa)

Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz :
2764798933 échantillons = 172799933 blocs = 52 32 6F 3D (7 bits hexa)

(*2) Il faut que le point de départ de la boucle soit antérieur au point de fin de la boucle. De même, il faut que le point de Punch In soit antérieur au point de Punch Out. Il faut d'ailleurs laisser au minimum 1 seconde entre ces points pour que le VSR-880 puisse effectuer correctement l'opération demandée.

(*3) La lecture, l'insertion et la suppression des marqueurs s'effectuent par indication de la commande désirée aux marqueurs. Définissez la position temporelle et le numéro du marqueur avant d'indiquer la valeur de la commande Marker.

Exemple 1) Suppression de tous les marqueurs (ID d'appareil = 10)

```
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 7F 7F 7F 7F 7A F7  =>  (VSR-880)
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 04 02 74 F7           =>  (VSR-880)
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 00 00 00 00 ss F7  <=  (VSR-880)
```

La valeur de retour "00000000" correspond à la somme des marqueurs

Exemple 2) Insertion d'un marqueur (ID d'appareil = 10)

```
(HÔE)   =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7  =>  (VSR-880)
            aaaaaaaa = position du marqueur
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 04 01 75 F7           =>  (VSR-880)
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7  <=  (VSR-880)
            nnnn = n° du marqueur, ss = check sum
```

Si le total de points de marqueurs est supérieur à 1000, le VSR-880 n'insère aucun marqueur et rappelle le nombre total de marqueurs.
Si un marqueur existe déjà à moins de 0,1 msec du nouveau marqueur, le VSR-880 n'insère aucun marqueur et rappelle le nombre total de marqueurs.

Exemple 3) Lecture du marqueur n°3 (ID d'appareil = 10)

```
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 00 00 00 03 75 F7  =>  (VSR-880)
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 04 00 76 F7           =>  (VSR-880)
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7  <=  (VSR-880)
            nnnnnnnn = nombre total de marqueurs, ss = check sum
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7  <=  (VSR-880)
            aaaaaaaa = position du marqueur n°3
```

Si le marqueur est inférieur au marqueur n°3, le VSR-880 ne rappelle pas le bloc "aaaaaaaa"

Exemple 4) Lecture de tous les marqueurs (ID d'appareil = 10)

```
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 7F 7F 7F 7F 7A F7  =>  (VSR-880)
            7F7F7F7F(>= 1000) indique Tous les marqueurs
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 04 00 76 F7           =>  (VSR-880)
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7  <=  (VSR-880)
            nnnnnnnn = nombre total de marqueurs, ss = check sum
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7  <=  (VSR-880)
            aaaaaaaa = position du marqueur n°1
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 bb bb bb bb ss F7  <=  (VSR-880)
            bbbbbbbb = positoin du marqueur n°2
                       :
(HOST)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 xx xx xx xx ss F7  <=  (VSR-880)
            xxxxxxxx = position du dernier marqueur
```

Si le marqueur demandé n'existe pas, le VSR-880 ne rappel pas les blocs indiqués sous "aaaaaaaa"

Exemple 5) Suppression d'un marqueur (ID d'appareil = 10)

```
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7  =>  (VSR-880)
            aaaaaaaa = position du marqueur
(HÔTE)  =>  F0 41 10 00 14 12 03 01 04 02 74 F7           =>  (VSR-880)
(HÔTE)  <=  F0 41 10 00 14 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7  <=  (VSR-880)
            nnnn = nombre total de marqueurs, ss = check sum
```

Le VSR-880 supprime le marqueur se trouvant à la position indiquée, puis rappelle le nombre total de marqueurs.

(*4) Enregistrez les données de recherche Locate dans une banque mémoire (Set Locate Bank). Le rappel des données se trouvant dans une banque mémoire (Get Locate Bank) s'effectue en fonction du n° de banque Locate (0 à 3) du marqueur.

●Paramètres d'effets

Adresse de base

Adresse de début		Contenu et remarques
04 00 00 04 00 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Multi-effet- 1 Algorithme aaaaaaabbbbbbb = (0:Reverb *1) 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter (17:Gate Reverb *1) 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transfomer *1,*2) (28:Vocoder 2 *1,*2) 29:Mic Simulater 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser 34:Speaker Modeling (35:Mastering Tool Kit *1,*2)
04 00 02 : :	20 - 7E :	Multi-effet - 1 Nom -1 (ASCII)
04 00 0D	20 - 7E	Multi-effet - 1 Nom -12
04 00 0E : :	00 - 7F :	Multi-effet - 1 Paramètres (voir ci-dessous)
04 00 7F	00 - 7F	
04 01 00 04 01 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Multi-effet - 2 Algorithme aaaaaaabbbbbbb = (0:Reverb *1) 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter (17:Gate Reverb *1) 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transfomer *1,*2) (28:Vocoder 2 *1,*2) 29:Mic Simulater 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser 34:Speaker Modeling (35:Mastering Tool Kit *1,*2)
04 01 02 : :	20 - 7E :	Multi-effet - 2 Nom -1 (ASCII)
04 01 0D	20 - 7E	Multi-effet - 2 Nom -12
04 01 0E : :	20 - 7E :	Multi-effet - 2 Paramètres (voir ci-dessous)
04 01 7F	20 - 7E	

(*1) Impossible de sélectionner les algorithmes "0:Reverb", "17:Gate Reverb", "27:Voice Transformer", "28:Vocoder2" ou "35:Mastering Tool Kit" du Multi-effet 2
(*2) Le fait de sélectionner l'algorithme "27:Voice Transformer", "28:Vocoder2" ou "35:Mastering Tool Kit" au Multi-effet 1 désactive le Multi-effet 2

(*) Deux mêmes paramètres existent dans deux Effets système
(*) Les paramètres proposés par chaque Algoritme d'effet dépendent de l'algorithme d'effet sélectionné au Multi-effet précédent. Voir tableaux suivants. L'adresse est indiquée au Multi-effet 1
(*) Le fait de changer d'algorithme d'effet ne modifie pas les autres paramètres de réglage du Patch en vigueur

Algorithme 0 Reverb (FX1 uniquement)

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0..1 = Off..On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2...200 = 20...2000Hz
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3.,,100 = 0 3,,.10 0
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12...12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14...200 = 1 4...20 0kHz
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3...100 = 0 3.,.10 0
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0...100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Room Size 5...40m
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Reverb Time 1,,,320 = 0 1,,,32 0s
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Pre Dealy 0,,,200 = 0,,,200ms
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Diffusion 0,,,100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Density 0,,,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Early Reflection Level 0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: LF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1 0,,,20 0kHz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HI Cut Frequency 2...200 = 0 2,,,20 0kHz
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Effect Level -100,,,100
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Direct Level -100,,,100
04 00 42 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

Algorithme 1 Delay

04 00 0E	0aaaaaaa	Delay SW
04 00 0F#	0bbbbbbb	0..1 = Off..On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0..1 = Off On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,1200ms
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift -1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Ich Feedback Level -100,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Feedback Level -100...100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Level -100...100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Level -100,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: LF Damp Frequency 5...400 = 50...4000Hz
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: LF Damp Gain -36, ,0dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1 0,,,20 0kHz
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: HF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100 , 100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3..,10 0
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12..,12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3..,100 = 0 3,,,10 0
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0.1 = Shelving Peaking
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,, 12dB
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,..200 = 1 4,,,20 0kHz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0 3..,10 0
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,.,100
04 00 40 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

(*) Il ne faut pas que la somme des paramètres (Delay Time) + (Absolute Shift) dépasse 1200

Algorithme 2 Stereo Delay Chorus

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0..1 = Off,.On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0..1 = Off..On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0..1 = Off..On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,500ms
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift -500,,,500 = L500,,,R500ms
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Ich Feedback Level -100,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Feedback Level -100,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Ich Cross Feedback Level -100,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level -100...100

04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level	-100...100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate	1...100 = 0.1...10.0Hz
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth	0...100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay	0...50ms
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Effect Level	-100...100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Direct Level	-100...100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Lch Feedback Level	-100...100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rch Feedback Level	-100...100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Lch Cross Feedback Level	-100...100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rch Cross Feedback Level	-100...100
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain	-12...12dB
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency	2...200 = 20...2000Hz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain	-12...12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency	20...800 = 200...8000Hz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain	-12...12dB
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency	14...200 = 1.4...20.0kHz
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level	0...100
04 00 4E :	00 :	(Reserved)	
04 00 7F	00		

(*) La somme des paramètres (Delay Time) + (Absolute Shift) ne doit pas dépasser 500

Algorithme 3 Stereo Pitch Shifter Delay

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Lch Chromatic Pitch	-12...12
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Lch Fine Pitch	-100...100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Lch Pre Delay	0...50ms
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Lch Feedback Delay Time	0...500ms
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Lch Feedback Level	-100...100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Lch Cross Feedback Level	-100...100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Rch Chromatic Pitch	-12...12
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Rch Fine Pitch	-100...100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Rch Pre Delay	0...50ms
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Rch Feedback Delay Time	0...500ms
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Rch Feedback Level	-100...100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Rch Cross Feedback Level	-100...100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Effect Level	-100...100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P ShifterDelay: Direct Level	-100...100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain	-12...12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency	2...200 = 20...2000Hz
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain	-12...12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency	20...800 = 200...8000Hz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain	-12...12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency	14...200 = 1.4...20.0kHz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level	0...100
04 00 46 :	00 :	(Reserved)	
04 00 7F	00		

Algorithme 4 Vocoder

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 1	0...100
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 2	0...100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 3	0...100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 4	0...100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 5	0...100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 6	0...100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 7	0...100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 8	0...100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 9	0...100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 10	0...100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate	1...100 = 0.1...10.0Hz
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth	0...100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay	0...50ms
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Feedback Level	-100...100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Effect Level	-100...100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Direct Level	-100...100
04 00 30 :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 5 2CH RSS

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Ach Azimuth	-30...30 = -180...180

04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Ach Elevation	-15,,,15 = -90,,,90
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Bch Azimuth	-30,,,30 = -180...180
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Bch Elevation	-15...15 = -90...90
04 00 16 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Algorithme 6 Delay RSS

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Delay Time	0,,.1200ms
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Shift	-1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Center Dealy Time	0,,.1200ms
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: RSS Level	0...100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Center Level	0.,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Feedback Level	-100...100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: LF Damp Frequency	5,,,400 = 50,,.4000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: LF Damp Gain	-36...0dB
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: HF Damp Frequency	10,,,200 = 1 0,,,20 0kHz
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: HF Damp Gain	-36,,,0dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Effect Level	-100,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Direct Level	-100,,,100
04 00 26 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Algorithme 7 Chorus RSS

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Chorus Rate	1,,,100 = 0 1,,,10 0Hz
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Chorus Depth	0,,,100
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Effect Level	-100,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Direct Level	-100,,,100
04 00 16 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Paramètres communs des Algorithmes 8,9,10 Guitar Multi 1, 2, 3

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal/Distortion/Over Drive SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW	0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah SW	0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Guitar Amp Simulator SW	0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger SW	0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW	0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Attack	0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Level	0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Sustain	0...100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Tone	-50...-50
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold	0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release	0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Mode	0,1 = LPF,BPF
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Polarity	0,1 = Down,Up
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Frequency	0...100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Level	0...100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Peak	0,.,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Sens	0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Rate	1,,,100 = 0 1,,,10 0Hz
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Depth	0,,,100
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Guitar Amp Simulator: Mode	0,,,3 = Small,BultIn,2Stack,3Stack
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Rate	1...100 = 0 1,,,10 0Hz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Depth	0,,,100
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Manual	0,,,100
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Resonance	0..,100
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time	0,,.1000ms
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift	-1000,,,1000 = L1000,,,R1000ms
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Feedback Time	0,,,1000ms
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Feedback Level	-100,.,100
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level	-100,,,100
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level	-100,,.100

(*) La somme des paramètres (Delay Time) + (Absolute Shift) ne doit pas dépasser 1000

Paramètres propres à l'Algorithme 8 Guitar Multi 1

04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Gain	0,,,100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Level	0,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Hi Gain	-100,,,100
04 00 54 04 00 55#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Mid Gain	-100,,,100
04 00 56 04 00 57#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Low Gain	-100..100
04 00 58 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Paramètres propres à l'Algorithme 9 Guitar Multi 2

04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distortion: Gain	0,,,100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distortion: Level	0,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distortion: Tone	0,,,100
04 00 54 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Paramètres propres à l'Algorithme 10 Guitar Multi 3

04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Gain 0...100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Level 0,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Tone 0,,,100
04 00 54 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

Algorithme 11 Vocal Multi

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limitter/De-esser SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P Shifter SW 0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter/De-essor Mode 0,1 = Limiter,De-essor
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Threshold 0,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Release 0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Level 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	De-essor: Sens 0,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	De-essor: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Sens 0,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: MIX Level 0,,,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Level 0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 4C	0aaaaaaa	P Shifter: Chromatic Pitch
04 00 4D#	0bbbbbbb	-12,,,12
04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P Shifter: Fine Pitch -100...100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P Shifter: Effect Level -100,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P Shifter: Direct Level -100,,,100
04 00 54 04 00 55#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,1000
04 00 56 04 00 57#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Feedback Level -100,,,100
04 00 58 04 00 59#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level -100,,,100
04 00 5A 04 00 5B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100
04 00 5C 04 00 5D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 5E 04 00 5F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth 0,,,100
04 00 60 04 00 61#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay 0...50ms
04 00 62 04 00 63#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Effect Level -100,,,100
04 00 64 04 00 65#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Direct Level -100,,,100
04 00 66 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

Algorithme 12 Rotary

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Gain 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Level 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Rotary: Low Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Rotary: Hi Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 1E : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

Algorithme13 Guitar AMP Simulator

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0...100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Mode 0...13 = JC-120,Clean Twin,Match Drive,BG Lead, MS1959(I), MS1959(II), MS1959(I+II), SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2Turbo, Distortion, Fuzz
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Volume 0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Bass 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Middle 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Treble 0,,,100

04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Presence	0...100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Master	0...100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Bright	0,1 = Off,On
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Gain	0,1,2 = Low,Middle,High
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: Type 0...11 = Small Middle, JC-120 Built In 1, Built In 2,Built In 3, Built In 4, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack	
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: MIC Setting	0,1,2 = 1,2,3
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: MIC Level	0,,,100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: Direct Level	0,,,100
04 00 32 :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

(*) Le paramètre "Pre Amp Middle" est indisponible lorsque le paramètre "Mode" est réglé sur "Match Drive"

(*) Les valeurs du paramètre "Pre Amp Presence" sont inversées (-100...0) lorsque le paramètre "Mode" est réglé sur "Match Drive"

(*) Le paramètre "Pre Amp Bright" est disponible lorsque le paramètre "Mode" est réglé sur "JC-120", "Clean Twin" ou "BG Lead"

Algorithme14 Stereo Phaser

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Mode	0,,,3 = 4 8 12 16stage
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Rate	1,,,100 = 0 1,,,10 0Hz
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Depth	0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Polarity	0,1 = Inverse,Synchro
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Manual	0...100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Resonance	0...100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Cross Feedback	0...100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Effect Level	-100,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Direct Level	-100...100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain	-12,,,12dB
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency	2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q	3...100 = 0 3,...10 0
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain	-12,,,12dB
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency	20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q	3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain	-12...12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency	14,,,200 = 1 4.,,20 0kHz
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q	3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 3A	0aaaaaaa	EQ: Out Level	
04 00 3B#	0bbbbbbb		0...100
04 00 3C :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 15 Stereo Flanger

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Rate	1...100 = 0 1,,,10 0Hz
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Depth	0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Polarity	0,1 = Inverse,Synchro
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Manual	0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Resonance	0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Cross Feedback Level	0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Effect Level	-100,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Direct Level	-100,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain	-12,,,12dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency	2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q	3,,,100 = 0 3...10 0
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain	-12...12dB
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency	20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q	3 ,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain	-12,,,12dB
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency	14...200 = 1 4...20 0kHz
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q	3...100 = 0 3...10 0
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level	0,,,100
04 00 3A :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 16 Dual Compressor/Limiter

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B SW	0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B SW	0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Detect	0,1,2 = A,B,Link
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Level	-60...12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Thresh	-60...0dB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Attack	0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Release	0,,,100

04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Ratio 0..,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A: Detect 0,1,2 = A,B,Link
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A: Threshold 0...100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A: Release 0,..100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Detect 0,1,2 = A,B,Link
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Level -60,..12dB
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Thresh -60...0dB
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Attack 0,..100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Release 0...100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Ratio 0..,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B: Detect 0,1,2 = A,B,Link
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B: Threshold 0,..100
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B: Release 0,..100
04 00 3A : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

Algorithme 17 Gate Reverb (FX1 uniquement)

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Gate Time 10,..400ms
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Pre Delay 0,..300ms
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Effect Level -100...100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Mode 0...4 = Normal,L->R,R->L,Reversel,Reverse2
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Thickness 0,..100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Density 0,..100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Accent Delay 0,..200ms
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Accent Level 0,..100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Accent Pan 1,..127 = L63,..R63
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G Reverb: Direct Level -100...100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,..12dB
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,..200 = 20..2000Hz
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,..100 = 0.3,..10.0
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,..12dB
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,..800 = 200,..8000Hz
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3...100 = 0.3...10.0
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,..12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,..200 = 1.4,..20.0kHz
04 00 3A	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q
04 00 3B#	0bbbbbbb	3,..100 = 0.3,..10.0
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,..100
04 00 3E : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

Algorithme 18 Multi Tap Delay

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 1 0,..1200ms
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 1 0,..100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 1 1,..127 = L63...R63
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 2 0,..1200ms
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 2 0,..100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 2 1,..127 = L63...R63
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 3 0,..1200ms
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 3 0,..100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 3 1,..127 = L63,..R63
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 4 0,..1200ms
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 4 0,..100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 4 1,..127 = L63,..R63
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 5 0,..1200ms
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 5 0,..100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 5 1,..127 = L63,..R63
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 6 0...1200ms
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 6 0,..100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 6 1,..127 = L63,..R63
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 7 0,..1200ms
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 7 0,..100
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 7 1,..127 = L63,..R63
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 8 0,..1200ms
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 8 0,..100
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 8 1,..127 = L63..,R63
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 9 0...1200ms
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 9 0..,100
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 9 1,..127 = L63,..R63
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Time 10 0,..1200ms
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Level 10 0,..100
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Pan 10 1...127 = L63...R63
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Feedback Delay Time 0,..1200ms
04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Feedback Level -100,..100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Effect Level -100,..100

04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M Tap Delay: Direct Level -100...100
04 00 54 04 00 55#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 56 04 00 57#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 58 04 00 59#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 5A 04 00 5B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3...10 0
04 00 5C 04 00 5D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12...12dB
04 00 5E 04 00 5F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20...800 = 200,,,8000Hz
04 00 60 04 00 61#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 62 04 00 63#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 64 04 00 65#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 66 04 00 67#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1 4,,,20 0kHz
04 00 68 04 00 69#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 6A 04 00 6B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 6C : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

Algorithme 19 Stereo Multi

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Level -60,,,12dB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Thresh -60...0dB
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Attack 0...100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Release 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Ratio 0,,,3 = 1 5:1,2:1,4:1,100:1
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Sens 0...100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Frequency 10...100 = 1 0...10 0kHz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: MIX Level 0,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Level 0,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3...10 0
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 3C	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain
04 00 3D#	0bbbbbbb	-12 ,,12dB
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1 4,,,20 0kHz
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0...100
04 00 44 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

Algorithme 20 Reverb 2

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Reverb Type 0,,,4 = Room1,Room2,Hall1,Hall2,Plate
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Reverb Time 1...100 = 0 1...10 0sec
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Pre Delay 0,,,200msec
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Density 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: High Pass Filter 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Low Pass Filter 10,,,201 = 1 0,,,20,0kHz,Thru
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Effect Level 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Direct Level 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate SW 0,1 = Off,On
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Mode 0,1 = Gate,Ducking
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Threshold 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Attack Time 1,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Release Time 1,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Hold Time 1,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1 4,,,20 0kHz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0 3,,,10 0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 46 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

Algorithme 21 Space Chorus

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0,1 = Off,On

04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Input Mode 0,1 = Mono,Stereo
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mode 0,,,6 = 1,2,3,4,1+4,2+4,3+4
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mix Balance 0,,,100
04 00 16 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

Algorithm 22 Lo-Fi Processor

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Pre Filter SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Rate 0,,,31 = Off,1/2,,,1/32
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Number of Bit 0,,,15 = Off,15,,,1bit
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Post Filter SW 0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Effect Level 0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Direct Level 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Filter Type 0,,,2 = LPF,BPF,HPF
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Cut Off 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Resonance 0,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Gain 0,,,24dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 2A : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

Algorithme 23 4 Band Parametric EQ

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Parametric EQ Link SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Parametric EQ Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Parametric EQ Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Input Level -60,,,12dB
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low Mid EQ Gain -12...12dB
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High Mid EQ Frequency 20...800 = 200,,,8000Hz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4...20 0kHz
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Output Level -60,,,12dB
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Input Level -60,,,12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Output Level -60,,,12dB
04 00 54 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)

* Lorsque le paramètre Link SW = On, les paramètres Bch reprennent les valeurs des paramètres Ach correspondants

Algorithme 24 10 Band Graphic EQ

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Graphic EQ Link SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Graphic EQ Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Graphic EQ Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Input Gain -60...12dB
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 31 25Hz Gain -12,,,12dB
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 62 5Hz Gain -12...12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 125Hz Gain -12,,,12dB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 250Hz Gain -12,,,12dB
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 500Hz Gain -12,,,12dB
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 1 0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 2 0kHz Gain -12...12dB
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 4 0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 8 0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 16 0kHz Gain -12,,,12dB

04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Output Level	-60,,,12dB
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Input Gain	-60,,,12dB
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 31 25Hz Gain	-12...12dB
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 62 5Hz Gain	-12...12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 125Hz Gain	-12...12dB
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 250Hz Gain	-12,,,12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 500Hz Gain	-12,,,12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 1 0kHz Gain	-12,,,12dB
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 2 0kHz Gain	-12,,,12dB
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 4 0kHz Gain	-12,,,12dB
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 8 0kHz Gain	-12...12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 16 0kHz Gain	-12,,,12dB
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Output Level	-60,,,12dB
04 00 44 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

* Lorsque le paramètre Link SW = On, les paramètres Bch reprennent les valeurs des paramètres Ach correspondants

Algorithme 25 Hum Canceler

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Hum Canceler SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Hum Canceler: Freq	200,,,8000 = 20 0,,,800 0Hz
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Hum Canceler: Width	10,,,40%
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Hum Canceler: Depth	0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Hum Canceler: Threshold	0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Hum Canceler: Range Low	1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Hum Canceler: Range High	10,,,201 = 1 0...20.0kHz,Unlimit
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold	0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release	0...100
04 00 22 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Algorithme 26 Vocal Canceler

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocal Canceler SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocal Canceler: Balance	0...100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocal Canceler: Range Low	1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocal Canceler: Range High	10...201 = 1 0...20.0kHz,Unlimit
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain	-12,,,12dB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency	2...200 = 20...2000Hz
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain	-12...12dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency	20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain	-12...12dB
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency	14...200 = 1.4...20.0kHz
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q	3...100 = 0.3...10.0
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Cut Level	0...100
04 00 30 : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Algorithme 27 Voice Transformer (FX1 uniquement)

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Voice Transformer SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Fader Edit SW	0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	MIDI Control SW	0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Voice Transformer: Robot SW	0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Voice Transformer: Chromatic Pitch	-12,,,36
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Voice Transformer: Fine Pitch	-100,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Voice Transformer: Chromatic Formant	-12,,,12
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Voice Transformer: Fine Formant	-100...100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Voice Transformer: Mix Balance	0...100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Reverb Time	1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Pre Delay	0,,,200msec
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Density	0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Effect Level	0...100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	MIDI Control: Bend Range	0,,,12 = Off,1,,,12
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	MIDI Control: Portamento	0 100 = Off,1,,,100
04 00 2E : 04 00 7F	00 00	(Réservé)	

Algorithme 28 Vocoder 2 (FX1 uniquement)

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Envelope Mode	0,,,2 = Sharp,Soft,Long
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Pan Mode	0,,,3 = Mono,Stereo,I->R,R->I
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Hold	0,1 = Off,MIDI
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Mic Sens	0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Synth Input Level	0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 1	0...100

04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 2	0,..100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 3	0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 4	0,..100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 5	0,..100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 6	0,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 7	0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 8	0,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 9	0,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 10	0,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 11	0...100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 12	0...100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 13	0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 14	0...100
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 15	0...100
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 16	0,,,100
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 17	0,,,100
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 18	0,,,100
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 19	0,,,100
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Mic High Pass Filter 9,,,200 = Thru,1.0,,,20.0kHz	
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Mic High Pass Filter Pan 1,..127 = L63,..R63	
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Mic Mix	0...100
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Noise Suppressor Threshold	0...100
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,..100 = 0.1,..10.0Hz	
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth	0,,,100
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay	0,,,50ms
04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mix Balance	0,,,100
04 00 50 :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 29 Mic Simulator

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Link SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Ach SW	0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Ach SW	0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach SW	0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch SW	0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Bch SW	0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Bch SW	0,1 = Off,On
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch SW	0,1 = Off,On
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach: Input 0..4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat	
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach: Output 0..6 = SmlDy,VocDy,LrgDy,SmlCn,LrgCn,VntCn,Flat	
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach: Phase	0,1 = Normal,Inverse
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Ach: Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru,20...2000Hz	
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Ach: Proximity Effect	-12,..+12
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Ach: Timelag	0,,,1000 = 0,,,3000cm
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Detect HPF Frequency 1...200 = Thru,20,,,2000Hz	
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Level	-60..,24dB
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Threshold	-60,,,0dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Attack	0...100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Release	0...100
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch: Input 0,,,4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat	
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch: Output 0,,,6 = SmlDy,VocDy,LrgDy,SmlCn,LrgCn,VntCn,Flat	
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch: Phase	0,1 = Normal,Inverse
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Bch: Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru,20...2000Hz	
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Bch: Proximity Effect	-12,..+12
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Bch: Timelag	0,..1000 = 0,,,3000cm
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Detect HPF Frequency 1...200 = Thru,20,,,2000Hz	
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Level	-60,,,24dB
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Threshold	-60,,,0dB
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Attack	0...100
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Release	0...100
04 00 4C :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

- Lorsque le paramètre Mic Converter Input = MinCn, le paramètre Output est limité aux valeurs SmlDy ou LrgCn.
- Lorsque le paramètre Link SW = On, les paramètres Bch reprennent les valeurs des paramètres Ach correspondants.

Algorithme 30 3 Band Isolator

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator High Volume	-60,,,+4dB
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Middle Volume	-60..,+4dB
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Low Volume	-60,,,+4dB
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Middle Switch	0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Middle Level	0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Low Switch	0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Low Level	0,,,100
04 00 1E :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 31 Tape Echo 201

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo SW	0,1 = Off,On

04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Mode Select	0...6 = 1...7
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Repeat Rate	0...100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Intensity	0...100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Effect Level	0...100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Direct Level	0...100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tone Bass	-100...100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tone Treble	-100...100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head S Pan	1...127 = L63...R63
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head M Pan	1...127 = L63...R63
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head L Pan	1...127 = L63...R63
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Distortion	0...100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Wah Flutter Rate	0...100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Wah Flutter Depth	0...100
04 00 2A :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 32 Analog Flanger

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger SW	0 1 = Off On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Mode	0...3 = FL1 FL2 FL3 CHO
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Feedback	0...100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Rate	0...100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Depth	0...100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Frequency	0...100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel B Modulation	0,1 = Nor Inv
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel A Phase	0,1 = Nor Inv
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel B Phase	0,1 = Nor Inv
04 00 20 :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 33 Analog Phaser

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Mode	0,1 = 4STAGE,8STAGE
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Frequency	0...100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Resonance	0...100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Rate	0...100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Depth	0...100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Channel B Mod	0,1 = Nor,Inv
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Rate	0...100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Depth	0...100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Channel B Mod	0,1 = Nor,Inv
04 00 22 :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 34 Speaker Modeling

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker Modeling SW	0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut SW	0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Low Frequency Trimmer SW	0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	High Frequency Trimmer SW	0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter SW	0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	(Réservé)	
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker Modeling Model	0...11 = THRU,FLAT,Pwd.BLK,Pwd E-B,Pwd MAC, SmlCUBE,Wh.CONE,WhTISUE,RADIO,SmallTV, BoomBOX,BoomLoB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker Modeling Phase	0,1 = Nor,Inv
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Frequency	1...200 = Thru,20...2000Hz
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Low Frequency Trimmer Gain	-12...12dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Low Frequency Trimmer Frequency	2...200 = 20...2000Hz
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	High Frequency Trimmer Gain	-12...12dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	High Frequency Trimmer Frequency	10...200 = 1 0...20 0kHz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Threshold	-60...0dB
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Release	0...100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Level	-60...24dB
04 00 2E :	00 :	(Réservé)	
04 00 7F	00		

Algorithme 35 Mastering Tool Kit

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW	0 1 = Off On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut SW	0 1 = Off On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer SW	0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Expander SW	0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor SW	0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter SW	0,1 = Off,On
04 00 1A	0aaaaaaa	EQ: Input Gain	-24...12dB
04 00 1B#	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 1C	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain	-12...12dB
04 00 1D#	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency	2...42 = 20...2000Hz(*1)
04 00 1E	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q	0...31 = 0 3...16 0(*2)
04 00 1F#	0aaaaaaa	EQ: Low Mid EQ Gain	-12...12dB
04 00 20	0aaaaaaa	EQ: Low Mid EQ Frequency	2...54 = 20...8000Hz(*1)
04 00 21#	0aaaaaaa	EQ: Low Mid EQ Q	0...31 = 0 3...16 0(*2)
04 00 22	0aaaaaaa	EQ: High Mid EQ Gain	-12...12dB
04 00 23#	0aaaaaaa	EQ: High Mid EQ Frequency	2...54 = 20...8000Hz(*1)
04 00 24	0aaaaaaa	EQ: High Mid EQ Q	0...31 = 0 3...16 0(*2)
04 00 25#	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 26	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain	-12...12dB
04 00 27#	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency	39...62 = 1 4...20 0kHz(*1)
04 00 28	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q	0...31 = 0 3...16 0(*2)
04 00 29#	0aaaaaaa	EQ: Level	-24...12dB
04 00 2A	0aaaaaaa	Bass Cut Frequency	1...42 = Off,20...2000Hz(*1)

04 00 2B#	0aaaaaaa	Enhancer Sens	0,..100
04 00 2C	0aaaaaaa	Enhancer Frequency	36,..56 = 1.0,..10.0kHz(*1)
04 00 2D#	0aaaaaaa	Enhancer Mix Level	-24,..12dB
04 00 2E	0aaaaaaa	Input Gain	-24,..12dB
04 00 2F#	0aaaaaaa	Input Detect Time	0.,10ms
04 00 30	0aaaaaaa	Input Low Split Point	2,,34 = 20,,800Hz(*1)
04 00 31#	0aaaaaaa	Input High Split Point	40,,60 = 1.6,,16.0kHz(*1)
04 00 32	0aaaaaaa	Expander Low Threshold	0,,80 = -80,,0dB
04 00 33#	0aaaaaaa	Expander Mid Threshold	0,,80 = -80...0dB
04 00 34	0aaaaaaa	Expander High Threshold	0,,80 = -80,,0dB
04 00 35#	0aaaaaaa	Expander Low Ratio	0,,13 = 1:1.0,,1:INF(*3)
04 00 36	0aaaaaaa	Expander Mid Ratio	0,,13 = 1:1.0,,1:INF(*3)
04 00 37#	0aaaaaaa	Expander High Ratio	0,,13 = 1:1.0,,1:INF(*3)
04 00 38	0aaaaaaa	Expander Low Attack	0,,100ms
04 00 39#	0aaaaaaa	Expander Mid Attack	0,,100ms
04 00 3A	0aaaaaaa	Expander High Attack	0,,100ms
04 00 3B#	0aaaaaaa	Expander Low Release	0,,100 = 50,,5000ms
04 00 3C	0aaaaaaa	Expander Mid Release	0,,100 = 50,,5000ms
04 00 3D#	0aaaaaaa	Expander High Release	0,,100 = 50,,5000ms
04 00 3E	0aaaaaaa	Compressor Low Threshold	-24,,0dB
04 00 3F#	0aaaaaaa	Compressor Mid Threshold	-24,,0dB
04 00 40	0aaaaaaa	Compressor High Threshold	-24,,0dB
04 00 41#	0aaaaaaa	Compressor Low Ratio	0,,13 = 1:1.0,,1:INF(*3)
04 00 42	0aaaaaaa	Compressor Mid Ratio	0,,13 = 1:1.0,,1:INF(*3)
04 00 43#	0aaaaaaa	Compressor High Ratio	0,,13 = 1:1.0,,1:INF(*3)
04 00 44	0aaaaaaa	Compressor Low Attack	0,,100ms
04 00 45#	0aaaaaaa	Compressor Mid Attack	0,,100ms
04 00 46	0aaaaaaa	Compressor High Attack	0,,100ms
04 00 47#	0aaaaaaa	Compressor Low Release	0,,100 = 50,,5000ms
04 00 48	0aaaaaaa	Compressor Mid Release	0,,100 = 50,,5000ms
04 00 49#	0aaaaaaa	Compressor High Release	0..100 = 50,,5000ms
04 00 4A	0aaaaaaa	Mixer Low Level	0,,86 = -80,,6dB
04 00 4B#	0aaaaaaa	Mixer Mid Level	0,,86 = -80,,6dB
04 00 4C	0aaaaaaa	Mixer High Level	0,,86 = -80,,6dB
04 00 4D#	0aaaaaaa	Limiter Threshold	-24,,0dB
04 00 4E	0aaaaaaa	Limiter Attack	0,,100ms
04 00 4F#	0aaaaaaa	Limiter Release	0,,100 = 50,,5000ms
04 00 50	0aaaaaaa	Output Level	0,,86 = -80,,6dB
04 00 51#	0aaaaaaa	Output Soft Clip	0.1 = Off,On
04 00 52	0aaaaaaa	Output Dither	0,,17 = Off,24,,8Bit
04 00 53#	00	(Reserved)	
04 00 54	00	(Reserved)	
:	:		
04 00 7F	00		

●Télécommande/Pilotage à distance

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	00 -	Commande/Réponse à distance
05 00 01#	00 -	Paramètre
: :	:	
05 nn mm#	00 -	Paramètre

(*) Les adresses signalées par un "#" sont invalides. Transmettez les messages Data Set1 avec la taille spécifiée en omettant le "#". Les messages de Data Request(RQ1) sont ignorés.
(*) Ces commandes nécessitent la transmission simultanée du paramètre et de sa taille

Listes des commandes d'édition à distance

Commande	Remarque
00	NOP (Aucune action)
01	Annulation de la commande
02	Copie de pistes
03	Déplacement de pistes
04	Permutation de pistes
05	Insertion de pistes
06	Retrait de pistes
07	Suppression de pistes
08	Raccourcissement/allongement des pistes
09	Pré-écoute à partir de
0A	Pré-écoute jusqu'à
0B	Activation du repérage avec pré-écoute
0C	Désactivation du repérage
0D	Requête d'un profil d'amplitude
0E	Requête des données audio
0F	Requête de la liste complète des événements
10	Requête de la liste d'un seul événement
11	Requête du numéro de la liste d'événements
12	Requête de tous les paramètres d'un événement
13	Requête d'un des paramètres d'un événement
14	Tirage d'un événement
15	Annulation
16	Rétablissement
17	Création d'un événement
18	Sélection des morceaux
19	Sauvegarde des morceaux
1A	Sélection du lecteur
1B	Requête de la liste des lecteurs
1C	Mise hors tension

Liste des réponses d'édition à distance

Réponse	Remarque
40	Tâche effectuée (Pas d'erreur)
41	Erreur
42	Profil d'amplitude
43	Données audio
44	Liste de tous les événements
45	Liste d'un seul événement
46	Numéro de la liste d'événements
47	Paramètres de tous les événements
48	Paramètres d'un seul événement
49	Liste des lecteurs

Commande 00 NOP (Aucune action)

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	00	NOP (Aucune action)

Le VSR-880 n'effectue aucune action
Si le VSR-880 est libre à la réception de cette commande, il renvoie la réponse 40. Par contre, s'il est occupé (en cours d'enregsitrmeent ou d'exécution d'une commande), c'est la réponse 41 qui est renvoyée

Commande 01 Annulation de la commande

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	01	Annulation de la commande

Le VSR-880 annule la commande en cours
Si le VSR-880 est libre à la réception de cette commande, il renvoie la réponse 40. Par contre, si le VSR-880 a annulé la commande en cours, il renvoie la réponse 41

Commande 02 Copie de pistes

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	02	Copie de pistes
05 00 01#	0aaaaaaa	Première piste à copier
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddd =
05 00 03#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 04#	0ddddddd	
05 00 05#	0aaaaaaa	Dernière piste à copier
05 00 06#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddd =
05 00 07#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)

05 00 08#	0ddddddd	
05 00 09#	0aaaaaaa	Copie à partir de la position
05 00 0A#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 0B#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 0C#	0ddddddd	
05 00 0D#	0aaaaaaa	Copie jusqu'à la position
05 00 0E#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 0F#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 10#	0ddddddd	
05 00 11#	01 - 63	Nombre de copies à effectuer 1..,99
05 00 12#	0aaaaaaa	Numéro de cible aaaaaaabbbbbbb = 1...128
05 00 13#	0bbbbbbb	
05 00 14#	00 - 7F	Pistes V Source V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
05 00 15#	00 - 7F	Pistes V Destination V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
: :	:	
	00 - 7F	Pistes V Source V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
05 nn mm#	00 - 7F	Pistes V. Destination V.Tr 1-A:1,,,V.Tr.8-B:8
		(nn mm = 00 13 + Numbre de cibled * 2)

Le VSR-880 exécute la copie des pistes. Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Par contre, en cas d'erreur, il renvoie la réponse 41

Commande 03 Déplacement de pistes

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	03	Déplacement de pistes
05 00 01#	0aaaaaaa	Première piste à déplacer
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 03#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 04#	0ddddddd	
05 00 05#	0aaaaaaa	Dernière piste à déplacer
05 00 06#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 07#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 08#	0ddddddd	
05 00 09#	0aaaaaaa	Déplacement à partir de la position
05 00 0A#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 0B#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 0C#	0ddddddd	
05 00 0D#	0aaaaaaa	Déplacement jusqu'à la position
05 00 0E#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 0F#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 10#	0ddddddd	
05 00 11#	0aaaaaaa	Numéro de cible aaaaaaabbbbbbb = 1...128
05 00 12#	0bbbbbbb	
05 00 13#	00 - 7F	Pistes V Source V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
05 00 14#	00 - 7F	Pistes V Destination V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
: :	:	
	00 - 7F	Pistes V Source V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
05 nn mm#	00 - 7F	Pistes V. Destination V.Tr 1-A:1,,,V.Tr.8-B:8
		(nn mm = 00 12 + numéro de cible * 2)

Le VSR-880 exécute alors le déplacement des pistes. Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 04 Permutation de pistes

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	04	Permutation de pistes
05 00 01#	0aaaaaaa	Numéro de la cible aaaaaaabbbbbbb = 1...128
05 00 02#	0bbbbbbb	
05 00 03#	00 - 7F	Pistes V Source V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
05 00 04#	00 - 7F	Pistes V Destination V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
: :	:	
	00 - 7F	Pistes V Source V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
05 nn mm#	00 - 7F	Pistes V. Destination V.Tr 1-A:1,,,V.Tr.8-B:8
		(nn mm = 00 02 + Numéro de cible * 2)

Le VSR-880 exécute la permutation des pistes. Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 05 Insertion de pistes

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	05	Insertion de pistes
05 00 01#	0aaaaaaa	Insérer pistes à partir de la position
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 03#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 04#	0ddddddd	
05 00 05#	0aaaaaaa	longueur de piste à insérer
05 00 06#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 07#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 08#	0ddddddd	
05 00 09#	0aaaaaaa	Numéro de cible aaaaaaabbbbbbb = 1...128
05 00 0A#	0bbbbbbb	
05 00 0B#	00 - 7F	Piste V d'insertion V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
: :	:	
05 nn mm#	00 - 7F	Piste V d'insertion V Tr.1-A:1,,,V.Tr.8-B:8
		(nn mm = 00 0A + Numéro de cible)

Le VSR-880 exécute l'insertion des pistes. Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 06 Retrait de pistes

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	06	Retrait de pistes
05 00 01#	0aaaaaaa	Couper pistes à partir de la position
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 03#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 04#	0ddddddd	
05 00 05#	0aaaaaaa	Couper pistes jusqu'à la position
05 00 06#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 07#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 08#	0ddddddd	
05 00 09#	0aaaaaaa	Numéro de cible aaaaaaabbbbbbb = 1...128
05 00 0A#	0bbbbbbb	
05 00 0B#	00 - 7F	Pistes V à couper V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
: :	:	
05 nn mm#	00 - 7F	Pistes V à couper V Tr.1-A:1,,,V.Tr.8-B:8
		(nn mm = 00 0A + Numéro de cible)

Le VSR-880 lance alors la commande de retrait des pistes. Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 07 Suppression de pistes

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	07	Suppression de pistes
05 00 01#	0aaaaaaa	Point de départ de la zone à supprimer
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 03#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 04#	0ddddddd	
05 00 05#	0aaaaaaa	Fin de la zone à supprimer
05 00 06#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 07#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 08#	0ddddddd	
05 00 09#	0aaaaaaa	Numéro de cible aaaaaaabbbbbbb = 1...128
05 00 0A#	0bbbbbbb	
05 00 0B#	00 - 7F	Pistes V à supprimer V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
: :	:	
05 nn mm#	00 - 7F	Pistes V à supprimer V Tr.1-A:1,,,V.Tr.8-B:8
		(nn mm = 00 0A + Numéro de cible)

Le VSR-880 lance alors la commande de suppression des pistes. Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 08 Compression/extension temporelle des pistes

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	08	Compression/extension temporelle des pistes
05 00 01#	0aaaaaaa	Première piste à raccourcir/allonger
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 03#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 04#	0ddddddd	
05 00 05#	0aaaaaaa	Dernière piste à raccourcir/allonger
05 00 06#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 07#	0ccccccc	0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 08#	0ddddddd	
05 00 09#	0aaaaaaa	Tempo de destination
05 00 0A#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd =
05 00 0B#	0ccccccc	0...268435455block (1bloc=16échant)
05 00 0C#	0ddddddd	
05 00 0D#	00 - 01	Mode de variation de la hauteur Fix,Vari
05 00 0E#	00 - 02	Type de compression/expansion A,B,C
05 00 0F#	01 - 64	Amplitude de compression/expansion 1,,,100%
05 00 10#	0aaaaaaa	Numéro de cible aaaaaaabbbbbbb = 1...128
05 00 11#	0bbbbbbb	

05 00 12#	00 - 7F	Pistes V à traiter V Tr 1-A:1...V Tr 8-B:8
:	:	:
05 nn mm#	00 - 7F	Pistes V à traiter V Tr.1-A:1...V.Tr.8-B:8 (nn mm = 00 11 + numéro de cible)

Le VSR-880 lance alors la commande de compression/extension temporelle Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 09 Pré-écoute à partir de

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	09	Pré-écoute à partir de

Le VSR-880 lance la commande Pré-écoute à partir de Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 0A Pré-écoute jusqu'à

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	0A	Pré-écoute jusqu'à

Le VSR-880 lance la commande Pré-écoute jusqu'à Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 0B Activation du repérage avec pré-écoute

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	0B	Activation du repérage avec pré-écoute
05 00 01#	00 - 07	Piste cible 1,,8

Le VSR-880 lance la commande d'activation du repérage avec pré-écoute Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 0C Désactivation du repérage avec pré-écoute

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	0C	Désactivation du repérage avec pré-écoute

Le VSR-880 lance alors la commande de désactivation du repérage avec pré-écoute
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Commande 0D Requête du profil d'amplitude

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	0D	Requête du profil d'amplitude
05 00 01#	00 - 7F	Pistes V. cibles 1-A:1,,,8-B:8
05 00 02# 05 00 03# 05 00 04# 05 00 05#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Point de départ de la zone à analyser aaaaaaabbbbbbbccccccddddddd = 0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 06# 05 00 07# 05 00 08# 05 00 09#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Longueur de la zone à analyser aaaaaaabbbbbbbccccccddddddd = 0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 0A# 05 00 0B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	R solution aaaaabbbbbbb = échantillon (0),blocs
05 00 0C# 05 00 0D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre d octets des paquets aaaaaaabbbbbbb = 5,,,16384(=00)

Le VSR-880 renvoie alors les profils d'amplitude demandés (réponse 42) Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41
(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d octets du paquet Cela permet d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 0E Requête des données audio

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	0E	Requête de données audio
05 00 01#	00 - 7F	Pistes V. cibles 1-A:1,,,8-B:8
05 00 02# 05 00 03# 05 00 04# 05 00 05#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Début de la zone à transmettre aaaaaaabbbbbbbccccccddddddd = 0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 06# 05 00 07# 05 00 08# 05 00 09#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Longueur de la zone à transmettre aaaaaaabbbbbbbccccccddddddd = 0...268435455bloc (1bloc=16échant)
05 00 0A# 05 00 0B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre d octets des paquets aaaaaaabbbbbbb = 5,,,16384(=00)

Le VSR-880 renvoie les Wave Data (réponse 43) Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d octets du paquet Cela permet d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 0F Liste de tous les événements

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	0F	Liste de tous les événements
05 00 01# 05 00 02#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Piste V cible aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8,Take
05 00 03# 05 00 04#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre d octets des paquets aaaaaaabbbbbbb = 5,,,16384(=00)

Le VSR-880 renvoie la liste de tous les événement de la piste cible sélectionnée (réponse 44)
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d octets du paquet afin d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 10 Liste d'un seul événement

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	10	Liste d'un seul événement
05 00 01# 05 00 02#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Piste V cible aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8,Take
05 00 03# 05 00 04#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre d octets des paquets aaaaaaabbbbbbb = 5,,,16384(=00)

Le VSR-880 renvoie la liste de l'événement sélectionnée sur la piste choisie (réponse 45)
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41
(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d octets du paquet afin d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 11 Numéro de la liste d'événements

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	11	Numéro de la liste d'événements
05 00 01# 05 00 02#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Piste V cible aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8,Take
05 00 03# 05 00 04#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre d octets des paquets aaaaaaabbbbbbb = 5,,,16384(=00)

Le VSR-880 renvoie alors le numéro de la liste d'événement de la piste sélectionnée (réponse 46) Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41
(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d octets du paquet afin d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 12 Totalité des paramètres d'un événement

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	12	Totalité des paramètrezs d'un événement
05 00 01#	0aaaaaaa	Piste V cible
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1 ,,8-B:8,Take
05 00 03#	000000aa	Numéro d'événement
05 00 04#	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc
05 00 05#	0bbbbbbb	
05 00 06#	0aaaaaaa	Nombre d'octets des paquets
05 00 07#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 5...16384(=00)

LE VSR-880 renvoie tous les paramètres de l'événement choisi sur la piste sélectionnée (réponse 47) Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d'octets du paquet afin d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 13 Paramètre d'un événement

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	13	Paramètre d'un événement
05 00 01#	0aaaaaaa	Piste V cible
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8 Take
05 00 03#	000000aa	Numéro d'événement
05 00 04#	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc
05 00 05#	0bbbbbbb	
05 00 06#	0aaaaaaa	Nombre d'octets des paquets
05 00 07#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 5,,,16384(=00)

Le VSR-880 renvoie le paramètre de l'événement sélectionné sur la piste choisie (réponse 48) Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d'octets du paquet afin d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 14 Titrage des événements

Start address	Data	Contents and remarks
05 00 00	13	Paramètre d'événement simple
05 00 01#	0aaaaaaa	Piste V cible
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,..8-B:8 Take
05 00 03#	000000aa	Numéro d'événement
05 00 04#	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc
05 00 05#	0bbbbbbb	
05 00 06#	20 - 7E	Nom - 1 (ASCII)
05 00 07#	20 - 7E	Nom - 2
:	:	
05 00 11#	20 - 7E	Nom - 12

Le VSR-880 écrit alors le nom de l'événement sur la piste sélectionnée. Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

(*) La taille des données du message Data Set(DT1) (octets comme unité) est réglée sur le nombre d'octets du paquet afin d'optimiser la taille des paquets en fonction de l'hôte

Commande 15 Annulation (Undo)

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	15	Annulation
05 00 01#	000000aa	Niveau d'annulation
05 00 02#	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc = 1...999
05 00 03#	0bbbbbbb	

Le VSR-880 annule la dernière commande d'édition Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

Commande 16 Rétablissement (Redo)

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	16	Rétablissement

Le VSR-880 rétablit la dernière commande annulée par la fonction Undo
Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

Commande 17 Insertion d'événements

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	17	Insertion d'événements
05 00 01#	00 - 7F	Piste V cible 1-A:1...,8-B:8
05 00 02#	000000aa	Numéro d'événement de la prise d'origine
05 00 02#	000000aa	Numéro d'événement de la prise d'origine
05 00 03#	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc
05 00 04#	0bbbbbbb	
00 00 05#	0aaaaaaa	Point de départ
00 00 06#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd
00 00 07#	0ccccccc	
00 00 08#	0ddddddd	
00 00 09#	0aaaaaaa	Point de fin
00 00 0A#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd
00 00 0B#	0ccccccc	
00 00 0C#	0ddddddd	
00 00 0D#	0aaaaaaa	Valeur d'Offset
00 00 0E#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd
00 00 0F#	0ccccccc	
00 00 10#	0ddddddd	

Le VSR-880 insère un événement de piste par le biais de l'événement de piste d'origine indiqué. La position (départ. fin. Offset) du nouvel événement dépend des valeurs fixées aux paramètres correspondants.
Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

Commande 18 Sélection des morceaux

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	18	Sélection des morceaux
05 00 01#	00 - 01	Sauvegarde du morceau en cours Non,Oui
05 00 02#	0000000a	Numéro du morceau
05 00 03#	0bbbbbbb	abbbbbbb =0...199

Sélection du morceau du VSR-880. Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

Commande 19 Sauvegarde des morceaux

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	19	Sauvegarde du morceau

Sauvegarde du morceau en cours de sélection sur le VSR-880.
Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

Commande 1A Sélection du disque

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	1A	Sélection du disque
05 00 01#	00 - 01	Sauvegarde du morceau en cours Non,Oui
05 00 02#	00 - 3f	Sélection du disque

Permet de sélectionner le disque/lecteur actif du VSR-880.
Si la commande aboutit. le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue. il renvoie la réponse 41

Commande 1B Requête de la liste des disques

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	1B	Requête de la liste des disques

Le VSR-880 renvoie la liste des disques (réponse 49)
En cas d'erreur, c'est la réponse 41 qui est renvoyée

Commande 1C Mise hors tension

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	1C	Mise hors tension
05 00 01#	00 - 01	Sauvegarde du morceau en cours Non,Oui

Le VSR-880 se met hors tension

Réponse 40 Tâche effectuée (Pas d'erreur)

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	40	Tâche effectuée (Pas d'erreur)

Cette réponse indique que la commande a abouti

Réponse 41 Erreur

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	41	Erreur
05 00 01#	00 - 7F	Code d'erreur 00=Pas d'erreur, fin des données) 01 = Occupé 02 = Commande annulée 03 = Commande invalide 04 = Erreur de commande

Cette réponse indique la cause de la non exécution de la commande

Réponse 42 Profil d'amplitude

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	42	Profil d'amplitude
05 00 01#	00 - 7F	Piste V. 1-A:1,,,8-B:8
05 00 02# 05 00 03#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre de paquets aaaaaaabbbbbbb = 0 - 16383
05 00 04# : : :	00 - 7F	Mémoire tampon de transfert des paquets
05 nn mm#		(nn mm = nombre d'octets des paquets - 1)

Séquence des données		
00 00 00	00 - 7F	Données d'amplitude 0=-127dB, 1=-126dB,...,126=-1dB,127=0dB

Le VSR-880 transmet régulièrement le profil d'amplitude à la mémoire tampon jusqu'à ce que la mémoire tampon définie soit remplie

La taille du dernier paquet peut être plus courte que celle fixée
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Réponse 43 Données audio

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	43	Données audio
05 00 01#	00 - 7F	Piste V. 1-A:1,,,8-B:8
05 00 02# 05 00 03#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre de paquets aaaaaaabbbbbbb = 0 - 16383
05 00 04# : : :	00 - 7F	Mémoire tampon de transfert des paquets
05 nn mm#		(nn mm = Nombre d'octets des paquets - 1)

Séquence des données		
00 00 00 00 00 01 00 00 02	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Données audio aabbbbbbbbccccccc = 16bit 2's Completemt data

Le VSR-880 transmet les données audio dans la mémoire tampon correspondante jusqu'à ce qu'elle soit remplie

La taille du dernier paquet peut être plus courte que celle fixée
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Réponse 44 Liste de la totalité des événements

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	44	Liste de la totalité des événements
05 00 01# 05 00 02#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Piste V aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8,Take
05 00 03# 05 00 04#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Nombre de paquets aaaaaaabbbbbbb = 0 - 16383
05 00 05# : : :	00 - 7F	Mémoire tampon de transfert des paquets
05 nn mm#		(nn mm = Nombre d'octets des paquets - 1)

Séquence des données		
00 00 00 00 00 01 00 00 02	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Numéro d'événement aabbbbbbbccccccc = 0 - 16383
00 00 03 00 00 04 00 00 05 00 00 06	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Point de départ aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd
00 00 07 00 00 08 00 00 09 00 00 0A	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Fin aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd
00 00 0B 00 00 0C 00 00 0D 00 00 0E	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Valeur d'Offset aaaaaaabbbbbbbccccccdddddddd
00 00 0F 00 00 10	0000aaaa 0bbbbbbb	Offset de départ dans le Cluster de départ aaaabbbbbbb
00 00 11 00 00 12	0000aaaa 0bbbbbbb	Offset de fin dans le Cluster de fin
00 00 13 00 00 14 00 00 15	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Evénement précédent aabbbbbbbccccccc
00 00 16 00 00 17 00 00 18	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Evénement suivant aabbbbbbbccccccc
00 00 19 00 00 1A 00 00 1B	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Premier Cluster aabbbbbbbccccccc
00 00 1C 00 00 1D 00 00 1E	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Dernier Cluster aabbbbbbbccccccc
00 00 1F 00 00 20 00 00 21	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Numéro de Cluster aabbbbbbbccccccc
00 00 22 00 00 23 00 00 24	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Cluster de départ aabbbbbbbccccccc
00 00 25 00 00 26 00 00 27	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Cluster de fin aabbbbbbbccccccc
00 00 28 00 00 29 00 00 2A	000000aa 0bbbbbbb 0ccccccc	Flag d'archive aabbbbbbbccccccc
05 00 2B	00 - 7F	Piste V. cible 1-A:1,,,8-B:8
00 00 2C	00 - 01	Sous-prise ORG, SUB
00 00 2D 00 00 2E : :	20 - 7e 20 - 7e	Nom - 1 Nom - 2 ASCII
00 00 3B	20 - 7e	Nom - 12

Le VSR-880 transmet en continu tous les paramètres des pistes sélectionnées à la mémoire tampon prévue à cet effet
Il arrive que la taille du dernier paquet soit plus courte que la taille fixée
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40 Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Réponse 45 Liste d'un seul événement

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	45	Liste d'un seul événement
05 00 01#	0aaaaaaa	Piste V
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1...8-B:8,Take
05 00 03#	0aaaaaaa	Nombre de paquets
05 00 04#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 0 - 16383
05 00 05#	00 - 7F	Mémoire tampon de transfert des paquets
:	:	:
05 nn mm#		(nn mm = Nombre d'octets des paquets - 1)

Séquence des données		
00 00 00	000000aa	Numéro de l'événement
00 00 01	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc = 0 - 16383
00 00 02	0ccccccc	
00 00 03	0aaaaaaa	Point de départ
00 00 04	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddd
00 00 05	0ccccccc	
00 00 06	0ddddddd	
00 00 07	0aaaaaaa	Fin
00 00 08	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbbccccccdddddd
00 00 09	0ccccccc	
00 00 0A	0ddddddd	
00 00 0B	000000aa	Premier Cluster
00 00 0C	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc
00 00 0D	0ccccccc	
05 00 0E	00 - 7F	Piste V cible 1-A:1,,,8-B:8
00 00 0F	00 - 01	Sous-prise ORG, SUB
00 00 10	20 - 7e	Nom - 1 ASCII
00 00 11	20 - 7e	Nom - 2
:	:	
00 00 1b	20 - 7e	Nom - 12

Le VSR-880 transmet en permanence les principaux paramètres de l'événement sélectionné à la mémoire tampon de données.

Il arrive que la taille du dernier paquet soit plus courte que celle fixée
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Réponse 46 Numéro de la liste d'événement

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	46	Numéro de la liste d'événement
05 00 01#	0aaaaaaa	Piste V
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8,Take
05 00 03#	0aaaaaaa	Nombre de paquets
05 00 04#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 0 - 16383
05 00 05#	00 - 7F	Mémoire tampon de transfert des paquets
:	:	:
05 nn mm#		(nn mm = Nombre d'octets des paquets - 1)

Séquence des données		
00 00 00	000000aa	Numéro d'événement
00 00 01	0bbbbbbb	aabbbbbbbccccccc = 0 - 16383
00 00 02	0ccccccc	

Le VSR-880 transmet en permanence toutes les listes de numéro d'événement de la piste sélectionnée à la mémoire tampon de données

Il arrive que la taille du dernier paquet soit plus courte que celle fixée
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Réponse 47 Totalité des paramètres d'un événement

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	47	Totalité des paramètres d'un événement
05 00 01#	0aaaaaaa	Piste V
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8,Take
05 00 03#	0aaaaaaa	Nombre de paquets
05 00 04#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 0 - 16383
05 00 05#	00 - 7F	Mémoire tampon de transfert des paquets
:	:	:
05 nn mm#		(nn mm = Nombre d'octets des paquets - 1)

Le VSR-880 transmet en permanence les paramètres de l'événement à la mémoire tampon de données (résultat identique à une réponse 44)

Il arrive que la taille du dernier paquet soit plus courte que celle fixée
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Réponse 48 Un seul paramètre d'un événement

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	48	Paramètre de l'événement
05 00 01#	0aaaaaaa	Piste V
05 00 02#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 1-A:1,,,8-B:8,Take
05 00 03#	0aaaaaaa	Nombre de paquets
05 00 04#	0bbbbbbb	aaaaaaabbbbbbb = 0 - 16383
05 00 05#	00 - 7F	Mémoire tampon de transfert des paquets
:	:	:
05 nn mm#		(nn mm = Nombre d'octets des paquets - 1)

Le VSR-880 transmet en permanence les principaux paramètre de l'événement de la piste sélectionnée à la mémoire tampon de données (résultat identique à la réponse 45).

Il arrive que la taille du dernier paquet soit plus courte que celle fixée
Si la commande aboutit, le VSR-880 renvoie la réponse 40. Si elle échoue, il renvoie la réponse 41

Réponse 49 Liste des disques/lecteurs

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
05 00 00	49	Liste des disques/lecteurs
05 00 01#	00 - 01	IDE, Partition1
:	:	:
05 00 0a#	00 - 01	IDE, Partition10
05 00 0b#	00 - 01	SCSI ID:0, Partition1
:	:	:
05 00 14#	00 - 01	SCSI ID:0, Partition10
05 00 15#	00 - 01	SCSI ID:1, Partition1
:	:	:
05 00 1c#	00 - 01	SCSI ID:1, Partition10
05 00 1f#	00 - 01	SCSI ID:2, Partition1
:	:	:
05 00 28#	00 - 01	SCSI ID:2, Partition10
05 00 29#	00 - 01	SCSI ID:3, Partition1
:	:	:
05 00 32#	00 - 01	SCSI ID:3, Partition10
05 00 33#	00 - 01	SCSI ID:4, Partition1
:	:	:
05 00 3c#	00 - 01	SCSI ID:4, Partition10
05 00 3d#	00 - 01	SCSI ID:5, Partition1
:	:	:
05 00 46#	00 - 01	SCSI ID:5, Partition10
05 00 47#	00 - 01	SCSI ID:6, Partition1
:	:	:
05 00 50#	00 - 01	SCSI ID:6, Partition10
05 00 51#	00 - 01	SCSI ID:7, Partition1
:	:	:
05 00 5a#	00 - 01	SCSI ID:7, Partition10

La réponse indique la liste des disques/lecteurs

●Paramètres de synchronisation

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
08 00 00	0000aaaa	Données du synchro 1
08 00 01	0000bbbb	aaaabbbbccccdddd
08 00 02	0000cccc	
08 00 03	0000dddd	

06 00 04	0000aaaa	Données du synchro 2
06 00 05	0000bbbb	aaaabbbbccccdddd
08 00 06	0000cccc	
08 00 07	0000dddd	
08 00 08	0000aaaa	Données du synchro 3
: :	:	
0F 7F 7B	0000dddd	Données du synchro 32767
0F 7F 7C	0000aaaa	Données du synchro 32768
0F 7F 7D	0000bbbb	aaaabbbbccccdddd
0F 7F 7E	0000cccc	
0F 7F 7F	0000dddd	

●Accès disque

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
10 00 00	0000aaaa	Mémoire tampon de données, octet-1
10 00 01	0000bbbb	aaaabbbb = Octet de données-1
10 00 02	0000aaaa	Mémoire tampon de données, octet-2
10 00 03	0000bbbb	aaaabbbb = Octet de données-2
:	:	
11 7F 7C	0000aaaa	Mémoire tampon de données, octet-16382
11 7F 7D	0000bbbb	aaaabbbb = Octet de données-16382
11 7F 7E	0000aaaa	Mémoire tampon de données, octet-16383
11 7F 7F	0000bbbb	aaaabbbb = Octet de données-16383
12 00 00	0aaaaaaa	Taille des données aaaaaaabbbbbbb =
12 00 01	0bbbbbbb	Taille des données 1 - 16384(= 0) octet
12 00 02	00 - 7F	Commande / Resultat ou Statut

Ce paramètre permet d'accéder aux disques. Vous y trouverez une mémoire tampon de 16 ko, l'indication de la véritable taille de la mémoire tampon en octets et une zone Commande / Résultat ou Statut
Servez-vous de messages DT1 pour transmettre la Mémoire tampon, la taille des données et la commande. Servez-vous de messages RQ1 pour lire la mémoire tampon dans laquelle ont été transférés le résultat de la commande, la taille des données et le résultat

Liste des commandes pour les accès disque

Commande	Remarques
00	Réinitialisation
01	Autorisation pour lecture
02	Autorisation pour écriture
03	Lecture
04	Écriture
05	Fermeture du fichier en lecture
06	Fermeture du fichier en écriture
07	Vérification du fichier
08	Suppression du fichier

Liste des réponses (résultats des commandes) pour les accès disques

Réponse	Remarques
00	Tâche effectuée (Pas d'erreur)
01	Occupé
02	Erreur : Aucun disque détecté
03	Erreur : Fichier introuvable
04	Erreur : Impossible de supprimer le fichier
05	Erreur : Impossible de créer le fichier
06	Erreur : Fin de fichier
07	Erreur : Erreur de lecture
08	Erreur : Erreur d'écriture
09	Erreur : Impossible de refermer le fichier

Description des commandes (voir section suivante)

00 Réinitialisation

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	00	Commande de réinitialisation

Cette commande réinitialise l'accès disque, referme tous les fichiers et purge la mémoire tampon. Il est conseillé de lancer cette commande avant tout accès au disque

01 Autorisation pour lecture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
10 00 00	20 - 7E	Nom du fichier - 1 (ASCII)
10 00 01	20 - 7E	Nom du fichier - 2 (ASCII)
10 00 02	20 - 7E	Nom du fichier - 3 (ASCII)
10 00 03	20 - 7E	Nom du fichier - 4 (ASCII)
10 00 04	20 - 7E	Nom du fichier - 5 (ASCII)
10 00 05	20 - 7E	Nom du fichier - 6 (ASCII)
10 00 06	20 - 7E	Nom du fichier - 7 (ASCII)
10 00 07	20 - 7E	Nom du fichier - 8 (ASCII)
10 00 08	20 - 7E	Extension du fichier - 1 (ASCII)
10 00 09	20 - 7E	Extension du fichier - 2 (ASCII)
10 00 0A	20 - 7E	Extension du fichier - 3 (ASCII)
:	:	
12 00 02	01	COmmande d'autorisation de lecture

Cette commande ouvre le fichier demandé pour lecture, place la tête de lecture au début du fichier et transmet le résulat à la zone Résultat (identique à la Commande Autorisation pour lecture)
Il n'est possible d'ouvrir qu'un seul fichier à la fois (il est impossible d'ouvrir simultanément un fichier en lecture et un fichier en écriture). Le nom du fichier reprend le format MS-DOS.

02 Autorisation pour écriture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
10 00 00	20 - 7E	Nom du fichier - 1 (ASCII)
10 00 01	20 - 7E	Nom du fichier - 2 (ASCII)
10 00 02	20 - 7E	Nom du fichier - 3 (ASCII)
10 00 03	20 - 7E	Nom du fichier - 4 (ASCII)
10 00 04	20 - 7E	Nom du fichier - 5 (ASCII)
10 00 05	20 - 7E	Nom du fichier - 6 (ASCII)
10 00 06	20 - 7E	Nom du fichier - 7 (ASCII)
10 00 07	20 - 7E	Nom du fichier - 8 (ASCII)
10 00 08	20 - 7E	Extension du fichier - 1 (ASCII)
10 00 09	20 - 7E	Extension du fichier - 2 (ASCII)
10 00 0A	20 - 7E	Extension du fichier - 3 (ASCII)
:	:	
12 00 02	02	Commande d'autorisation pour lecture

Cette commande ouvre le fichier demandé pour écriture, place la tête de lecture au début du fichier et transmet le résulat à la zone Résultat (identique à la Commande Autorisation pour écriture). Si un fichier de même nom existe déjà, ce dernier est remplacé
Il n'est possible d'ouvrir qu'un seul fichier à la fois (il est impossible d'ouvrir simultanément un fichier en lecture et un fichier en écriture). Le nom du fichier reprend le format MS-DOS.

03 Lecture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 00	0aaaaaaa	Taille des données
12 00 01	0bbbbbbb	aaaaaabbbbbbbb = Taille des données 1 - 16384 oct.
12 00 02	03	Commande de lecture

Le VSR-880 lance la lecture des données correspondant à la taille sélectionnée se trouvant dans la mémoire tampon à partir de la position en cours de la tête de lecture. Le résultat est ensuite transmis à la zone Résultat (identique à la commande Lecture)
Si le reste des données du fichier sont inférieures à la taille d'octets fixée, le VSR-880 lit toutes les données de la mémoire tampon et écrit la véritable taille au paramètre Taille des données. Par contre, une erreur se produit si vous tentez de lire les données à partir d'un point situé au-delà de la fin du fichier

04 Ecriture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 00	0aaaaaaa	Taille des données
12 00 01	0bbbbbbb	aaaaaabbbbbbbb = Taille des données 1 - 16384 oct.

12 00 02	04	Commande d'écriture

Le VSR-880 lance l'écriture des données en mémoire tampon correspondant à la taille sélectionnée et à partir de la position en cours de la tête de lecture. Le résultat est ensuite transmis à la zone Résultat (identique à la commande Ecriture)

05 Fermeture du fichier en lecture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	05	Commande de fermeture du fichier en lecture

Le VSR-880 referme le fichier ouvert pour lecture, puis transmet le résultat à la zone Résultat (identique à la commande Fermeture du fichier en lecture)

06 Fermeture du fichier en écriture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	06	Commande fermeture du fichier en écriture

Le VSR-880 referme le fichier ouvert pour écriture, puis transmet le résultat à la zone Résultat (identique à la commande Fermeture du fichier en écriture)

07 Vérification du fichier

Adresse de début	Données	Contenu et remarques	
10 00 00	20 - 7E	Nom du fichier - 1	(ASCII)
10 00 01	20 - 7E	Nom du fichier - 2	(ASCII)
10 00 02	20 - 7E	Nom du fichier - 3	(ASCII)
10 00 03	20 - 7E	Nom du fichier - 4	(ASCII)
10 00 04	20 - 7E	Nom du fichier - 5	(ASCII)
10 00 05	20 - 7E	Nom du fichier - 6	(ASCII)
10 00 06	20 - 7E	Nom du fichier - 7	(ASCII)
10 00 07	20 - 7E	Nom du fichier - 8	(ASCII)
10 00 08	20 - 7E	Extension du fichier - 1	(ASCII)
10 00 09	20 - 7E	Extension du fichier - 2	(ASCII)
10 00 0A	20 - 7E	Extension du fichier - 3	(ASCII)
:	:		
12 00 02	07	Commande de vérification du fichier	

Cette commande transmet à la mémoire tampon les informations du fichier correspondant au nom indiqué

Adresse de début	Données	Contenu et remarques	
10 00 00	20 - 7E	Nom du fichier - 1	(ASCII)
10 00 01	20 - 7E	Nom du fichier - 2	(ASCII)
10 00 02	20 - 7E	Nom du fichier - 3	(ASCII)
10 00 03	20 - 7E	Nom du fichier - 4	(ASCII)
10 00 04	20 - 7E	Nom du fichier - 5	(ASCII)
10 00 05	20 - 7E	Nom du fichier - 6	(ASCII)
10 00 06	20 - 7E	Nom du fichier - 7	(ASCII)
10 00 07	20 - 7E	Nom du fichier - 8	(ASCII)
10 00 08	20 - 7E	Extension du fichier - 1	(ASCII)
10 00 09	20 - 7E	Extension du fichier - 2	(ASCII)
10 00 0A	20 - 7E	Extension du fichier - 3	(ASCII)
10 00 0B	0000aaaa	Taille du fichier	
10 00 0C	0bbbbbbb	aaaabbbbbbbbccccccccddddddddeeeeeee	
10 00 0D	0ccccccc		
10 00 0E	0ddddddd	0 - 4.2Goctets	
10 00 0F	0eeeeeee		

Cette commande transmet le code d'erreur en cas d'absence de fichier, puis attribue le résultat obtenu au paramètre Résultat (identique à la commande Vérification du fichier)

08 Suppression du fichier

Adresse de début	Données	Contenu et remarques	
10 00 00	20 - 7E	Nom du fichier - 1	(ASCII)
10 00 01	20 - 7E	Nom du fichier - 2	(ASCII)
10 00 02	20 - 7E	Nom du fichier - 3	(ASCII)
10 00 03	20 - 7E	Nom du fichier - 4	(ASCII)
10 00 04	20 - 7E	Nom du fichier - 5	(ASCII)
10 00 05	20 - 7E	Nom du fichier - 6	(ASCII)
10 00 06	20 - 7E	Nom du fichier - 7	(ASCII)
10 00 07	20 - 7E	Nom du fichier - 8	(ASCII)
10 00 08	20 - 7E	Extension du fichier - 1	(ASCII)
10 00 09	20 - 7E	Extension du fichier - 2	(ASCII)
10 00 0A	20 - 7E	Extension du fichier - 3	(ASCII)
:	:		
12 00 02	08	Commande de suppression du fichier	

Cette commande supprime le fichier correspondant au nom indiqué, puis affecte le résultat obtenu au paramètre Resultat (commande Suppression du fichier)

Description du champ Résultat (voir section suivante)

00 Tâche effectuée (Pas d'erreur) / Prêt

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	00	Complete

Le VSR-880 a bien effectué la commande précédente et est prête à recevoir la suivante

01 Occupé

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	01	Occupé

Le VSR-880 est occupé (enregistrement ou lecture) et ignore toute commande reçue

02 Erreur : Absence de disque

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	02	Erreur : Absence de disque

Le disque demandé n'est pas connecté

03 Erreur : Fichier inexistant

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	03	Erreur : Fichier inexistant

Le fichier demandé n'existe pas

04 Erreur : Impossible de supprimer le fichier

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	04	Erreur : Impossible de supprimer le fichier

Le VSR-880 ne parvient pas à supprimer le fichier

05 Erreur : Impossible de créer le fichier

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	05	Erreur : Impossible de créer le fichier

Le VSR-880 ne parvient pas à créer le nouveau fichier

06 Erreur : Fin du fichier

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	06	Erreur : Fin du fichier

Les données demandées se trouvent au-delà de la fin du fichier

07 Erreur : Erreur de lecture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	07	Erreur : Erreur de lecture

Cette erreur survient au cours de la lecture du fichier

08 Erreur : Erreur d'écriture

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	08	Erreur : Erreur d'écriture

Cette erreur survient au cours de l'écriture du fichier, peut-être en raison d'un manque d'espace disque

09 Erreur : Impossible de refermer le fichier

Adresse de début	Données	Contenu et remarques
12 00 02	09	Erreur : Impossible de refermer le fichier

Cette erreur survient au cours de la fermeture du fichier, peut-être en raison du manque d'espace disque

3. MIDI Machine Control

■Commande MIDI Machine Control (MMC)

●STOP (MCS) (arrêt)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,App,06H,01H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC Command Message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 s'arrête dès réception de la commande si le n°ID d'appareil du mesage correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le fait d'appuyer sur la touche de transport [STOP] du VSR-880 transmet une commande STOP portant le n° ID d'appareil 7FH

●PLAY (MCS) (lecture)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7FH,App,06H,02H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du mesage exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 passe en lecture dès réception de la commande ci-dessus si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le VSR-880 ne transmet pas ce type de message

●DEFERRED PLAY (MCS) (lecture différée)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,App,06H,03H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
Dev	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 passe en lecture après emploi de la fonction Locate dès réception de la commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le fait d'appuyer sur la touche de transport [PLAY] du VSR-880 transmet une commande MMC de lecture portant le n°ID d'appareil 7FH

●F FORWARD (MCS) (avance rapide)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7FH,App,06H,04H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
04H	F FORWARD (MCS)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 effectue une avance rapide dès réception de la commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le VSR-880 ne transmet pas de lui-même ce type de message

●REWIND (MCS) (retour rapide)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,App,06H,05H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de Syste Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
05H	REWIND (MCS)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 effectue un retour rapide dès réception de la commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le VSR-880 ne transmet pas de lui-même ce type de message

●RECORD STROBE (déclenchement de l'enregistr.)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,App,06H,06H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 passe dans l'un des deux modes ci-dessous dès réception de la commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH

1. Si le VSR-880 est en lecture, il lance l'enregistrement des pistes armées en enregistrement
2. Si le VSR-880 est à l'arrêt, il lance la lecture ainsi que l'enregistrement des pistes armées en enregistrement

Le fait d'appuyer sur la touche de transport [REC] lorsque le VSR-880 n'est pas en enregsitrement transmet un message de ce type portant le n°ID d'appareil 7FH

●RECORT EXIT (sortie du mode enregistrement)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.06H.07H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message eclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 sort du mode enregistrement dès réception de la commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le fait d'appuyer sur la touche de transport [REC] du VSR-880 alors que celui-ci est en cours d'enregistrement transmet le message ci-dessus avec le n°ID d'appareil 7FH

●MMC RESET (réinitialisation MMC)

Statuts	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.06H.0DH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 réinitialise toutes les voies de communication ayant échangé des commandes MMC dès réception de cette commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le VSR-880 transmet toujours ce type de message (avec n°ID d'appareil 7FH) à sa mise sous tension

●WRITE (écriture)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.06H.40H.ccH.ddH.eeH...ffH...	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
40H	WRITE
ccH	Octets d'information suivant la commande
ddH	Nom du champ d'informations enregistrables
eeH	Format du champ Information
:	:
ffH	Nom et données des champs
:	:
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 enregistre les données dans le champ d'informations sélectionné dès réception de cette commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le VSR-880 ne transmet pas ce message de lui-même

●MASKED WRITE

Statut	Octets des données	Statut
F0H	7FH.App.06H.41H.04H. ddH.eeH.ffH.ggH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
41H	MASKED WRITE
04H	Nombre d'octets suivant la commande
ddH	Nom du champ d'information enregistrable de type masqué
eeH	Nombre d'octets à enregistrer dans la carte des bits
ffH	Position de la carte des bits à modifier
ggH	Nouvelles données à enregistrer au niveau de l octet sélectionné de la carte des bits
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 enregistre les données au niveau de l'octet de la carte des bits dès réception de cette commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le VSR-880 ne transmet pas de lui-même ce type de message

●LOCATE (MCP) (placement)

○Format 1 - LOCATE [I/F]

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.06H.44H.02H.00H.nnH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
44H	LOCATE (MCP)
02H	Nombre d'octet
00H	Sous-commande "I/F"
nnH	Champ d'informations (08H. 09H. 0AH. 0BH. 0CH. 0DH. 0EH. 0FH)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 vient se placer sur la position affectée au champ d'informations spécifié dès réception de cette commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH Le VSR-880 ne transmet pas de lui-même ce type de message

○Format 2 - LOCATE [TARGET]

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.06H.44H.06H.01H. hrH.mnH.scH.frH.ffH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
44H	LOCATE(MCP)
06H	Nombre d'octets
01H	Sous-commande "TARGET"
hrH. mnH. scH. frH. ffH	Heure standard avec Sub-Frame
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 vient se placer sur la position temporelle transmise dès réception de cette commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH
Le fait d'appuyer sur la touche de recherche [LOC?] ou sur les touches de marqueurs [TAP]+[REW] ou [TAP]+[FF] du VSR-880 transmet cette commande avec le n°ID d'appareil 7FH

●MOVE (déplacement)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH.App.06H.4CH.02H.ddH.ssH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message exclusif
7FH	Message de System Exclusive universel en temps réel
App	n°ID d'appareil (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
4CH	MOVE
02H	Nombre d'octets
ddH	Nom du champ d'informations de destination (08H.09H.0AH.0BH.0CH.0DH.0EH.0FH)
ssH	Nom du champ d'informations source (01H)
F7H	EOX (fin du message exclusif)

Le VSR-880 transfère les données situées au niveau du champ d'information source vers le champ d'informations de destination de cette commande si le n°ID d'appareil du message correspond à celui du VSR-880 ou à 7FH et si les champs d'informations source et de

destination portent le même nom
Le VSR-880 ne transmet pas de lui-même ce type de message

●Champs d'informations

Voici les différents champs d'informations du VSR-880 utilisables avec les commandes MMC

Nom des champs d'informations de destination :

01H	TIME CODE SÉLECTIONNÉ
08H	GP0 / POINT DE LOCATE
09H	GP1
0AH	GP2
0BH	GP3
0CH	GP4
0DH	GP5
0EH	GP6
0FH	GP7
4FH	ACTIVATION DES PISTES EN ENREGISTREMENT

4. Annexes

● Tableau de correspondance entres valeurs décimales et hexadécimales

(Les valeurs hexadécimales sont signalées par un H)
Dans les documentations MIDI, les valeurs et les adresses/tailles des messages exclusifs sont exprimées en notation hexadécimales par octets de 7 bits
Le tableau suivant vous montre la correspondance entre les valeurs décimales et les valeurs hexadécimales

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- Les valeurs décimales (pour exprimer par exemple les canaux MIDI, les numéros de banque, les numéros de programmes, etc) sont toujours une unité supérieure aux valeurs listées dans le tableau ci-dessus.
- Un octet de 7 bits permet d'exprimer des données sur une plage de 128 valeurs. Pour les données qui nécessitent une plus grande résolution, vous avez besoin de deux octets ou plus. Par exemple, deux numéros hexadécimaux aa bbH qui expriment deux octets de 7 bits indiquent une valeur de aa x 128+bb
- Dans le cas des valeurs qui ont un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63 pour que l'expression décimale corresponde à une valeur inférieure de 64 à celle listée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0 et 7F 7FH = +8191
- Les données signalées par le message "Use nibbled data" sont exprimées en hexadécimal par groupes de 4 bits. Une valeur exprimée sous forme de 2 octets 0a 0bH a la valeur de a x 16+b

<Exemple 1> Quelle est la correspondance décimale de de 5AH ?
En se reportant au tableau ci-dessus, 5AH = 90.

<Exemple 2> Quelle est la correspondance décimale de la valeur 12 34H donnée sous forme hexadécimale (7 bits pour chaque octet) ?
D'après le tableau cidessus, 12H = 18 et 34H = 52. Par conséquent, 18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Correspondance décimale de la valeur de nybble 0A 03 09 0D
D'après le tableau ci-dessus, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13,
la réponse est ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885.

<Exemple 4> Quelle est la version nybble (4 bits) de la valeur décimale 1258 ?

```
16)1258
16)  78     10
16)   4     14
       0     4
```

D'après le tableau ci-dessus, comme 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH,
la réponse est 00 04 0E 0AH

●Exemple de message exclusif système et de calcul de la Checksum

Les messages exclusifs système Roland (DT1) sont terminés par une Checksum (avant F7) afin de garantir la bonne réception des messages. La valeur de cette Checksum est définie par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

Calcul de la Checksum (valeurs hexadécimales signalées par un H)

La Checksum est une valeur dont les 7 bits inférieurs de la somme de l'adresse, de la taille et de la Checksum elle-même est égale à 0.
Exemple de calcul de la Checksum Nous partons du principe que le message exclusif que nous transmettons comporte l'adresse aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
sum / 128 = quotient et reste
Si le reste est de 0, 0 = Checksum
Si le reste est différent de 0, alors 128 - reste = Ccheksum

■Rappel des commandes, réponses/champs d'informations MMC

• Commandes reconnues

Commande	Action
01H STOP	Arrêt
02H PLAY	Lecture
03H DEFERRED PLAY	Lecture
04H FAST FORWARD	Avance rapide
05H REWIND	Retour rapide
06H RECORD STROBE	Enregistrement / Punch In
07H RECORD EXIT	Punch Out
0DH MMC RESET	Réinitialisation
40H WRITE	Enregistrement sur les champs d'informations
41H MASKED WRITE	Réglage des champs d'informations de statut des pistes
44H 00H LOCATE I/F	LOCATE (placement sur un Locator)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (placement sur une position temporelle fixée)
4CH MOVE	Déplacement entre des champs d'informations

• Commandes transmises

Command	Action
01H STOP	Arrêt
03H DEFERRED PLAY	Lecture
06H RECORD STROBE	Enregistrement/Punch In
07H RECORD EXIT	Punch Out
0DH MMC RESET	Réinitialisation
44H 01H LOCATE TARGET	Recherche (LOCATE)

• Champs/Réponses d'informations valides

Champs d'informations	Interprète	Commandes valides
01H TIME CODE SÉLECTIONNÉ	Pos tête de lect	MOVE (de)
08H GP0 / POINT DE LOCATE	Locator 1	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
09H GP1	Locator 2	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
0AH GP2	Locator 3	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
0BH GP3	Locator 4	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
0CH GP4	Locator 5	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
0DH GP5	Locator 6	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
0EH GP6	Locator 7	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
0FH GP7	Locator 8	MOVE (de), MOVE (à), WRITE
4FH ACTIV PISTES EN ENREG	tat des pistes	MASKED WRITE, WRITE

Enregistreur de studio numérique 24 bits — Date : 25 novembre 1999
Modèle VSR-880 — Version : 1.00

Tableau des fonctions MIDI

Fonction		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 - 16	1 - 16	
	Modifié	1 - 16 *1	**********	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Messages	x	x	
	Modifié	**********	x	
Numéros de notes :	True Voice	0 - 127 *1	o *10	
		**********	36 - 84, 36 - 60	
Vélocité	Note On	1 - 127 *1	x	
	Note Off	x 9n, v = 0	x	
Pression	Polyphonique	o *12	x	
	Par canal	x	x	
Pitch Bend		x	o *10	
Contrôleurs continus	0, 32	x	o	Bank Select
	3	o	o	Etat des pistes *2
	6, 38	x	o	Data Entry, LSB, MSB *2
	7, 68	o	o	Niv. départ/général Mix *2
	10, 70	o	o	Pan. départ/général Mix *2
	12, 71	o	o	EQ, fréquence grave *2
	13, 72	o	o	EQ, gain grave *2
	14, 73	o	o	EQ, fréquence médium *2
	15, 74	o	o	EQ, gain médiumn *2
	16, 75	o	o	EQ, Q médium *2
	17, 76	o	o	EQ, fréquence aiguë *2
	18, 77	o	o	EQ, gain aigu *2
	19, 78	o	o	FX1, niveau de départ *2
	20, 79	o	o	FX1, pan de départ *2
	21, 80	o	o	FX2, niveau de départ *2
	22, 81	o	o	FX2, pan de départ *2
	23, 82	o	o	AUX, niveau de départ *2
	24, 83	o	o	AUX, pan de départ *2
	29, 88	o	o	Mix, niveau d'Offset *2
	30, 89	o	o	Mix, balance d'Offset *2
	64	x	o	Hold *2 *11
	96, 97	x	o	Data Inc, Dec *2
	98, 99	x	o	NRPN, LSB, MS *2
Program Change :	True Number	x	o *3	
		**********	0 - 99	Effet n°0 à n°99
		**********	0 - 7	Scène n°1 à n°8
System Exclusive		o *4	o *5	*6
Commun	:Quarter Frame	o *7	o *7	
	:Song Position	o *8	x	
	:Song Select	x	x	
	:Tune	x	x	
Temps rée	: Horloge	o *8	o *9	
	: Commandes	o	o	
Aux	: All Sound Off	x	x	
	: Reset All Controllers	x	x	
	: Local on/off	x	x	
	: All Notes Off	x	x	
	: Active Sensing	x	x	
	: System Reset	x	x	
Notes		*1 Métronome MIDI uniquement *2 MID:CtrType=C.C. uniquement *3 Sélection des effets si MIDI CH=1, 2 ; Sélection des Scènes si MIDI CH=16 *4 MID:SysEx Tx=On uniquement *5 MID:SysEx.Rx=On uniquement *6 Si MID:CtrlType=Excl, MIXER Set et MMC *7 Syn:Gen =MTC uniquement *8 Syn:Gen.=MIDIclk ou SyncTr uniquement *9 When Recording Sync Track uniquement *10 Si c'est l'algorithme 27 (Voice Transfomer) qui est sélectionné et que MIDI Control Sw=ON *11 Si c'est l'algorithme 28 (Vocoder2) qui est sélectionné et HOLD=MIDI *12 Transmet la valeur des afficheurs de niveau en fonction du paramètre Level Meter Tx via MIDI MIDI CH=16 (fixe)	

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — o : Oui
Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — x : Non

Comme la section de mixage transmet et reconnaît les contrôleurs continus MIDI, vous pouvez enregistrer et reproduire l'automation de vos mixages par le biais d'un simple séquenceur MIDI. Attention : Sur le VS-880X certains contrôleurs continus MIDI pilotent des fonctions autres que celles édictées par la norme MIDI

Caractéristiques

VSR-880
Station d'enregistrement et de mixage numérique 24 bits

NOTE
En cas d'améliorations apportées au produit, les caractéristiques et/ou l'apparence de l'appareil peuvent être modifiées sans préavis.

Pistes

Pistes : 8
Pistes virtuelles : 128 (8 pistes x 8 pistes virtuelles x 2 banques)
* *Jusqu'à 8 pistes peuvent être enregistrées simultanément ; de même, jusqu'à 8 pistes peuvent être lues simultanément.*

Capacité maximale utilisable

32 Go : 1 Go (capacité) x 32 (partitions)
* *Jusqu'à 10 partitions peuvent être créées sur chaque disque.*

Mémoire interne

Morceaux : 200 morceaux par partition (VS-880, VS-1680, VS-880EX ou VSR-880)
* *Le nombre total de morceau est limité à 500.*

Égaliseur

HI, MID, LOW (8 voies)
HI, LOW (16 voies)
* *Si vous sélectionnez le mode d'enregistrement "VSR", l'égaliseur n'est pas disponible.*

Mode d'enregistrement

VSR
CDR (Gravure de CD)
MAS (Mastering)
MT1 (Multipistes 1)
MT2 (Multipistes 2)
LIV (Live)

Traitement du signal

Conversion A/N : 24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion N/A : 24 bits, suréchantillonnage 128 fois

Fréquence d'échantillonnnage

48,0 kHz, 44,1 kHz, 32,0 kHz
* *La fréquence d'échantillonnage est réglable sur une plage comprise entre 21,96 et 50,48 kHz (maximum) à l'aide de la fonction Vari-Pitch.*

Bande passante

Fréquence d'échantillonnage :
48,0 kHz : 20 Hz–22 kHz (+0,2 dB/-0,2 dB)
44,1 kHz : 20 Hz–20 kHz (+0,2 dB/-0,2 dB)
32,0 kHz : 20 Hz–14 kHz (+0,2 dB/-0,2 dB)

Distorsion harmonique totale (Sensibilité d'entrée : 0 dBu, 1 kHz, niveau de sortie nominal)

0,006 % ou inférieur.

Caractéristiques

Temps d'enregistrement (patitions de 3,2 Go, 1 Go + 1 Go + 1 Go, conversion sur 1 piste, unité : minutes)

Enregistrement Fréquence d'échantillonnage

Mode	48,0 kHz	44,1 kHz	32,0 kHz
VSR	371 + 371 + 371	404 + 404 + 404	557 + 557 + 557
CDR	185 + 185 + 185	202 + 202 + 202	278 + 278 + 278
MAS	185 + 185 + 185	202 + 202 + 202	278 + 278 + 278
MT1	371 + 371 + 371	404 + 404 + 404	557 + 557 + 557
MT2	495 + 495 + 495	539 + 539 + 539	742 + 742 + 742
LIV	594 + 594 + 594	646 + 646 + 646	891 + 891 + 891

* *Les temps d'enregistrement indiqués ci-dessous sont donnés à titre indicatif. Ils peuvent varier légèrement en fonction des caractéristiques du disque et du nombre de morceaux créés.*

Niveau nominal d'entrée

Input A, B (face avant) : -56 – +4 dBu (symétrique)
Input 1–8 (face arrière) : 0 dBu

Impédance d'entrée

Input A, B (Face avant) : 44 kOhms
Input 1–8 (Face arrière) : 16 kOhms

Niveau nominal de sortie

OUTPUT 1, 2 (MASTER : 0 dBu
OUTPUT 3, 4 (AUX) : 0 dBu
OUTPUT 5, 6 (FX1) : 0 dBu
OUTPUT 7, 8 (FX2) : 0 dBu

Impédance de sortie

OUTPUT 1, 2 (MASTER) : 1 kOhm
OUTPUT 3, 4 (AUX) : 1 kOhm
OUTPUT 5, 6 (FX1) : 1 kOhm
OUTPUT 7, 8 (FX2) : 1 kOhm

Impédance de charge recommandée

OUTPUT 1, 2 (MASTER) : 10 kOhms ou supérieure
OUTPUT 3, 4 (AUX) : 10 kOhms ou supérieure
OUTPUT 5, 6 (FX1) : 10 kOhms ou supérieure
OUTPUT 7, 8 (FX2) : 10 kOhms ou supérieure

Niveau du bruit résiduel (mesure pondérée, type filtre IHF.)

OUTPUT 1, 2 (MASTER) : -88 dBu ou inférieur
OUTPUT 3, 4 (AUX) : -88 dBu ou inférieur
OUTPUT 5, 6 (FX1) : -88 dBu ou inférieur
OUTPUT 7, 8 (FX2) : -88 dBu ou inférieur

Affichage

70,6 x 24,5 mm, LCD (rétroéclairé)

Connecteurs

Port SCSI (type DB-25)
Port R-BUS (type DB-25)
Connecteurs MIDI (IN, OUT/THRU)
Jacks d'entrée A, B (jack 6,35 mm stéréo symétrique)
Connecteurs d'entrée 1–8 (type RCA, asymétrique)
Connecteurs d'entrée numérique (type coaxial, type optique)
Connecteurs de sortie numérique (type coaxial, type optique)
Jack du casque (jack 6,35 mm stéréo)
Jack de la commande au pied (jack 6,35 mm)
Connecteurs de sortie Master (L, R) (RCA)
Connecteurs AUX (A, B) (RCA)
Connecteurs FX1 (L, R) (RCA)
Connecteurs FX2 (L, R) (RCA)

Alimentation

117 V alternatif, 230 alternatif ou 240 V alternatif

Consommation électrique

24 W (disque dur et carte d'extension d'effets inclus)

Dimensions

482,0 (l) x 308,0 (p) x 88,9 (h) mm

Poids

4,75 kg
(disque dur et carte d'extension d'effets exclus)

Accessoires

Cordon secteur
Manuel de prise en main
Mode d'emploi

Options

Disque dur interne :	Série HDP88
Carte d'extension d'effets :	VS8F-2

(0 dBu = 0,775 V eff.)

Index

A

Accès direct 23
Accès séquentiel 23
Affectation 79
Affectation du commutateur au pied 108
Affectations préprogrammées 49
Affichage 15
Affichage par "barres" 88
Algorithmes 102
Aperçu 36
Archives 74, 76
  Extraction 77
  Sauvegarde 76
ATT 80
Atténuation 80
Automation 11, 68
Automation des Snapshots 115
Auto Punch 13
Auto Punch-In 43

B

Balance AUX 85
Balance du mixage 82
Balance Stereo In 87
Banque de pistes virtuelles 25, 92, 111
Banque No.LSB 113
Banque No.MSB 113
BEAT 14
Bloc Master 23
Boutons
  A.PUNCH 13
  AUTOMIX 13
  CD-RW 15
  de transport 13
  ENT/YES 15
  EXIT/NO 15
  EXT SYNC 15
  EZ ROUTING 13
  LOOP 13
  PARAMETER 15
  PLAY (DISPLAY) 15
  SCRUB 13
  SHIFT 15
  STATUS 13
  TAP 13
  V.PITCH 13
Bus 20
Bus AUX 21
Bus d'effet 21, 100
Bus d'enregistrement 20
Bus MIX 21

C

Cache de la face avant 15
Cakewalk Pro Audio 133
Canal du métronome 112
Caractéristiques 265
Carte d'extension d'effets 98
Carte son 135
CD DigiREC Off ? 111
CD DigiREC On ? 111
CD-RW 104
  Disque 104
  Lecteur 104
CH 13
Chorus-délai stéréo 166
COAXIAL 16
Commutateur au pied 43
Commutateur AUX 82
Commutateur du bus de mixage 81–82
Compatibilité 26
  VS-1680 et VSR-880 26
  VS-840 et VSR-880 27
  VS-880 et VSR-880 26
  VS-880EX et VSR-880 26
  VSR-880 et VS-1680 27
  VSR-880 et VS-840 28
  VSR-880 et VS-880 27
  VSR-880 et VS-880EX 27
Compatibilité des données 28
Compression temporelle 96
CONDITION 14
Connecteur coaxial 86
Connecteur d'entrée 13, 17
Connecteur de sortie 17
Connecteur DIGITAL 16
Connecteur optique 86
Connexion numérique 131, 135
Contraste de l'affichage 109
Control Change d'effet 113
Conversion de la piste de synchronisation 115
Copie de morceau
  Archives 74
  Playable 73
Couplage des niveaux 83
Couplage des voies 82
Crêtes 110

D

Délai 164
Départ de l'effet 1 ..... 83, 100
Départ de l'effet 2 83
Départ d'insertion 83, 99
Départ/Retour 100
DIGIN1 132
DIGIN2 132
Disque actif 18
Disque IDE 113
Disquette Zip 72
DP-2 43
Drop Frame 117

E

Écoute pendant l'enregistrement 107
Édition destructive 88
Édition non-destructive 11, 88
Édition pas à pas 56

Enregistrement 56
Enregistreur en rack 64
Mastering 65
Mixage final 62
Ping-Pong 59
EFFET 1 ..... 83, 100
Balance du départ 86, 101
Balance du retour 87, 101
Niveau du départ 86, 100
Niveau du retour 87, 101
Sélecteur d'insertion 86, 99
EFFET 2 83
Balance du départ 86
Balance du retour 87
Niveau du départ 86
Niveau du retour 87
Sélecteur d'insertion 86
Égaliseur (commutateur) 81
Égaliseur (sélecteur) 86
Égaliseur aigu 81
Égaliseur grave 81
Égaliseur médium 81
Égaliseur médium - gain 81
Enregistrement de la piste de synchronisation 114
Enregistrement en boucle 45
Enregistreur à bande 24, 88
Enregistreur DAT 12, 23
Enregistreur MiniDisc 12, 23
Enregistreur numérique Direct-to-Disc 11
Entrée 80
ErrLevel 114
Error Level 114
Esclave 117
Évènement 19
Expansion temporelle 96
EZ Routing 11, 49
Édition pas à pas 56
Modèle 50

F

Face arrière 16
Face avant 13
Fonction Preview 13
Fonction Redo 11, 47–48
Fonction Scrub 13
Format NTSC 117
Fréquence d'échantillonnage 40
FS-5U 43
FX1 98
FX2 98

G

Gen 114
Générateur 114
Gradation 69

H

HDP88 15
Horloge maître 107

I

ID de l'appareil 111
IDE Drv 113
ID modèle 113
Image 32
Initialisation Mix/SysPRM ? 111
Initialisation des paramètres de mixage et système 111
Insertion 98
Insertion effet 1 ..... 83, 99
Insertion effet 2 83
Insertion FX1 ..... 83, 99
Insertion FX2 83
Interrupteur POWER 15

L

Lecteur de CD 12
Lecteur Zip 72
Locator 11
LOCATOR 13
Longueur de l'aperçu 108
Longueur de l'effet de fondu 108
Longeur du Scrub 38, 108

M

Maître 117
MARKER # 14
Marqueur 13, 33–34
Marqueur Stop 107
MasterClk 107
MasterLevel 85
MEASURE 14
Mesure 32
Affichage 109
Métronome 40
Canal 112
Mode 108
Sortie 108
Mixage des entrées 114
Mixage du retour d'effet 22
Mode AUTOMIX 115
Mode d'automation des Snapshots 115
Mode Scene 115
Morceau 19
Copie 72
Export 30
Exportation 72
Import 28
Importation 72
Nom 40
Nouveau 72
Number 40
Optimisation 72
Suppression 72
Sélection 72
MIDI 16, 116
Appareil 41
Canal 116
Connecteur 116
Contrôleur 127
Implémentation 220
Message de Control Change 116
Message de note 116
Message de Program Change 116

MIDIThr 112
Sélecteur MIDI Thru 112
Séquenceur 117
SysEx 116
Tableau d'implémentation 116
Témoin MIDI/DISK 15
MIX Sw 81–82
MMC 112, 129, 133
Mode d'enregistrement 40, 135
Modèle 50
Enregistrement 50
Enregistreur en rack 54
Mastering 55
Mixage final 52
Mode SYNC 14
Ping-Pong 51
Mode MMC 112
Molette TIME/VALUE 15
Morceau courant 19
MST FX1 Ins Rtn 86, 100
MST FX1 Ins Send 86, 100
MST FX1 INS Sw 86, 99
MST FX1 SND Bal 86, 101
MST FX1 SND Lev 86, 101
MST FX2 Ins Send 86
MST FX2 INS Sw 86
MST FX2 SND Bal 86
MST FX2 SND Lev 86

N

Niveau AUX 82, 85
Niveau de départ d'insertion 83, 99
Niveau de départ vers l'effet 1 ..... 83, 100
Niveau de départ vers l'effet 2 83
Niveau de retour d'insertion 83, 99
Niveau d'Offset 82
Niveau du mixage 81–82
Niveau général 70
Niveau Stereo In 87
Non-Drop 117
Note accentuée 112
Note normale 112
Nrm.Note 112
Nrm.Velo 112
Numéro de contrôleur 127
Numéro de marqueur 14
Numéro de Patch 113
Numéro de programme 113

O

Offset 107, 114, 119
Offset de la balance 82
Ofs 107, 114
Ofs Bal 82
Ofs Level 82
Opérations élémentaires 32
OPTICAL 16

P

Panoramique AUX 82
Panoramique de l'effet 1 ..... 83, 100
Panoramique de l'effet 2 83
Panoramique du départ vers l'effet 1 100
Panoramique du départ vers l'effet 2 83
Panoramique du mixage 81
Partition 18
Patch 101
Patches préprogrammés 11, 101
Patches utilisateur 11, 101
Phase 81
Piste 19
Copie 89
Coupure 94
Déplacement 91
Échange 92
Effacement 95
Fiche de pistes 219
Insertion 93
Minute de piste 24
Mixage des pistes 217
Statut des pistes 128
Piste de sychronisation 40, 120
Pistes virtuelles 11, 25, 81
Pitch Shifter stéréo avec délai 168
Playable 73–74
Point de Locator 13, 33
Potentiomètre INPUT 13
Potentiomètre PHONES 13
PreviewLen 108
Prise secteur 16
Program Change d'effet 112
Program Change de scène 112
Protection contre la copie numérique 109
Punch-In 43
Punch-Out 43

R

R-BUS 12
R-BUS (RMDB2) 16
RCTC 138
Retour d'insertion 83, 99
Record Mon 107
REDO 15
Réverbération 162
RMDB II 16
RMDB2 16
Routage courant 67
Routage utilisateur 49, 67
RTN FX1 RTNBal 87, 101
RTN FX1 RTNLev 87, 101
RTN FX2 RTNBal 87
RTN FX2 RTNLev 87

S

SCENE 13–14
Scène 11, 13, 38, 68
Scrub 37
SCSI 12
Numéro d'identifiant 113
Port SCSI (CD-R) 16
Terminaison 111
Section MASTER 15
Sélecteur de conservation des paramètre système 110
Sélecteur d'entrée 114
Sélecteur de réception SysEx 112
Sélecteur de transmission SysEx 112

Sélecteur du départ vers l'effet 1 ..... 83, 100
Sélecteur du départ vers l'effet 2 83
Sélecteur PeakHold 110
Sélecteur Phones 86
Sélection du disque 18, 75
Sélection Master 85
Shift Lock 110
SI-80SP 138
Signal du casque 86
Snapshot 11, 68
Solo 84
  Bouton Solo 13
Sortie AUX 85
Sortie coaxiale 86
Sortie directe 86
Sortie optique 86
Source 19
Source de la synchronisation 114
S/P DIF 16
StereoIn 87
StIn Bal 87
StIn Level 87
StPS-Delay 16
Suppression des données d'automation 115
Synchronisation 117
Synchronisation externe 15
Sync Tr. Cnv? 115
Sync Tr. Rec? 114
Synoptique de la section de mixage 217
Synoptique général 218
SysEx.Rx. 112
SysEx.Tx. 112
SysPrmKeepSw 110

T

Tempo Map 40, 114, 122
Temps 32
Temps disponible 14
  Affichage 109
TIME 14
Time Code courant 32
Time Code MIDI 117, 129
TimeDispFmt 107
Tmap 114
TRS 13
Type de Time Code MIDI 114

U

Undo 11, 47
  Bouton 15
  Message Undo 109
  Niveau d'annulation 47
  Undo MSG 109

V

Vari Pitch 39, 107
Vélocité note normale 112
Vélocité note accentuée 112
VM-7200 140
VM-C7200 140
Voie 19
VS-1680 26–27
VS-840 27–28
VS-880 26–27
VS-880EX 26–27, 129
VS8F-2 ..... 11, 98

Z

Zip 72

Copyright

La loi interdit les enregistrements non autorisés, le jeu en public, la diffusion, la vente ou la distribution, etc. de toute oeuvre (enregistrement sur CD, sur vidéo, radiodiffusion, etc.) dont le copyright est la propriété d'un autre. La responsabilité de Roland ne peut être engagée en cas d'infractions à la loi sur les copyrights, commises avec le VSR-880.

SCMS

Le VSR-880 ne dispose pas du SCMS. Ceci a été décidé afin que le SCMS ne restreigne pas la création de compositions originales qui ne violent pas les lois sur le copyright. N'utilisez pas l'appareil en violant un copyright détenu par un autre.

? SCMS (p. 149)

Délégation de responsabilité

Roland dégage toute responsabilité en cas de dommages directs ou de tous types de dommages qui pourraient résulter de l'utilisation du VSR-880. Ces dommages incluent les points suivants mais n'y sont pas limités :

- Toute perte de profit
- Perte définitive de vos données ou de vos morceaux
- Impossibilité de continuer à utiliser le VSR-880 ou un appareil connecté

Accord de licence

La fonction de gravure du VSR-880 est conçue pour vous permettre de copier des données dont vous détenez le copyright ou pour lesquelles vous avez une autorisation de copie délivrée par l'auteur. La copie des CD musicaux ou d'autres éléments protégés par un copyright (à des fins autres que votre usage personnel) sans l'autorisation de son détenteur constitue une violation de la loi sur le copyright et peut entraîner des poursuites. Consultez un spécialiste de la loi sur les copyrights ou sur les publications spéciales pour obtenir de plus amples informations sur l'obtention d'une autorisation de copie.

* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
* L'appelation officielle de Windows® 95 est : "Microsoft® Windows® 95 operating system".
* Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.
* Iomega est une marque déposée de Iomega Corporation.
* ZIP est une marque déposée de Iomega Corporation.
* Cakewalk est une marque déposée de Twelve Tone systems, Inc.
* Cakewalk Pro Audio et Cakewalk Professional sont des marques déposées de Twelve Tone systems, Inc.
* Adat® est une marque déposée de ALESIS Corporation.
* TASCAM® est une marque déposée de TEAC Corporation.
* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Pour les pays de l'UE

CE Ce produit est conforme aux recommandations des directives européennes EMC 89/336/EEC et LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Information

Pour toute réparation, contactez le centre technique Roland le plus proche ou le distributeur Roland agréé de votre pays (voir liste ci-dessous).

AFRIQUE

ÉGYPTE
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

RÉUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

AFRIQUE DU SUD
That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

ASIE

CHINE
Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDE
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats, Compound
off Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONÉSIE
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No 3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

CORÉE
Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAISIE
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPOUR
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE
LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAÏWAN
ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAÏLANDE
Theera Music Co., Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: (8) 844-4068

AUSTRALIE/ NLLE ZÉLANDE

AUSTRALIE
Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NLLE ZÉLANDE
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRIQUE LATINE/CENTRALE

ARGENTINE
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRÉSIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CHILI
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre y Alameda
Juan Pablo 2 No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXIQUE
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VÉNÉZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUTRICHE
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DANEMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDE
Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALLEMAGNE
Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRÈCE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8227 775

HONGRIE
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRLANDE
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIE
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORVÈGE
Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio,
Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROUMANIE
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIE
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAGNE
Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUÈDE
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUISSE
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

ROYAUME-UNI
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MOYEN ORIENT

BAHREIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHYPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAËL
Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KOWEIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE
aDawliah Universal
Electronics APL
P.O. Box 2154 AL KHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIE
Technical Light & Sound
Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE
Barkat Muzik aletleri ithalat
ve ihracat limited ireketi
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U.
Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

AMÉRIQUE DU NORD

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

ÉTATS-UNIS
Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0323) 685 5141

À jour au 11 juin 1999